Nintendo Switch · eShop · Retro

02/22 · Ausgabe 298 · € 5,99

N-ZONE

DEUTSCHI NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZO

4 194373 905997 02

Österreich € 6,70; Schweiz sfr 10,80; Benelux € 7,10
Italien, Spanien € 7,80

SPECIAL

DIE BESTEN SPIELE 2021

Wir verleihen die N-ZONE-Awards: Von Rollenspielen bis zu Party-Games, von The Legend of Zelda über Metroid hin zu Indie-Titeln – die besten und wichtigsten Switch-Spiele der letzten zwölf Monate in diesem Heft!

VORSCHAU

SONIC FRONTIERS

Der Igel rast wieder: Alle Infos zu Sonics neuem Open-World-Abenteuer!

JETZT N-ZONE TESTEN!

NUR 11,90 EUR!

3x N-ZONE FREI HAUS

PLUS

amazon
5 EURO-GUTSCHEIN

GRATIS ON TOP

WWW.N-ZONE.DE/SCHNUPPERN

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR N-ZONE AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ▶ WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Happy new year! Wir hoffen, ihr seid alle wohlbehalten ins neue Jahr hineingerutscht. Nun schreiben wir also 2022 und sind gespannt, was uns die nächsten zwölf Monate und N-ZONE-Ausgaben so erwarten wird. Ein wenig wissen wir aber schon, und einige unter euch, insbesondere die langjährigen Leser, ahnen sicherlich, was wir meinen: Dieses Jahr stehen zwei wichtige N-ZONE-Jubiläen an! Die N-ZONE feiert in zwei Heften, nämlich mit Nummer 04/22 die dreihundertste Ausgabe, und 25 Jahre alt wird Deutschlands größtes (und inzwischen einziges) Nintendo-Printmagazin 2022 ebenfalls. Das ist Grund zum Feiern, den wir natürlich nur allzu gerne nutzen werden!

Aber genug über die nächsten Ausgaben gesprochen, reden wir doch jetzt lieber über das, was ihr in diesem Heft findet! Das kann sich nämlich auch sehen lassen, wie wir mal ganz unbescheiden sagen müssen. Wir haben wieder viele spannende Spiele getestet, unter anderem das große Danganronpa-Decadence-Paket, das Adventure Life is Strange: True Colors, interessante Indie-Abenteuer wie Chicory und Loop Hero und vieles mehr. Wir blicken im Vorschaubereich in die Zukunft von Kultigel Sonic und auf die Monster, die uns in der Sunbreak-Erweiterung von Monster Hunter Rise an den Kragen wollen.

Noch nicht genug zum Schmökern? Auch unser Special-Bereich ist prall gefüllt, zum Beispiel mit der Geschichte der LCD-Konsolengeneration Nintendos namens Game & Watch, inklusive Gewinnspiel. Oder unserem Report zur Erfolgsgeschichte der Nintendo Wii. Ganz besonders groß kommen unsere N-ZONE-Awards daher, bei denen die Redaktion die besten Spiele des letzten Jahres kürt. Noch nicht genug? Wie üblich haben wir auch in diesem Heft wieder wichtige Neuigkeiten aus der Branche für euch, ihr kommt im Leserbrief- und Community-Bereich zu Wort, wir führen in der Duo-Kolumne ein Gespräch über das aktuelle Spielejahr, stellen uns auf der Team-Seite vor, und, und, und . . . es gibt eben Traditionen, die man gerne ins neue Jahr mitnimmt!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 02/2022

Drei Adventures
Dafür, dass Adventures heutzutage einen vergleichbar überschaubaren Teil der Spielelandschaft ausmachen, stecken in dieser Ausgabe mit drei Vertretern ganz schön viele Spiele dieser Art! Und, ohne zu viel zu spoilern: Sie sind alle ziemlich unterhaltsam, auch, wenn sie wohl unterschiedlicher kaum sein könnten.

Spiel des Jahres
Wir haben unsere Spielefavoriten in dieser Ausgabe auf zehn Seiten N-ZONE-Awards versammelt – was waren eure Highlights der letzten zwölf Monate? Schreibt uns gerne in Leserbriefen (oder Mails), was ihr vom Spielejahr 2021 haltet und welcher Titel euch am besten gefallen hat!

HEFTINHALT 02/2022

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

N-ZONE-Awards:
Die Spiele des Jahres 08

15 Jahre Nintendo Wii 18

Die Geschichte von Game & Watch ... 24

The Legend of Zelda:
Game & Watch 32

Mission in Snowdriftland 34

Konami, warum hasst ihr
eure Marken so sehr? (Kolumne) 36

VORSCHAU

Sonic Frontiers 40

Monster Hunter Rise: Sunbreak 44

TEST

Das Team 46

Life is Strange: True Colors 48

Asterix & Obelix: Slap Them All! 52

Loop Hero 56

Danganronpa Decadence 60

Chicory: A Colorful Tale 64

Let's Sing 2022 66

Marsupilami: Hoobadventure 68

The Kids We Were 70

Hextech Mayhem:
A League of Legends Story 72

Voice of Cards 74

Topspiele 76

RETRO

Mother 3 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

52 | **TEST** | ASTERIX & OBELIX: SLAP THEM ALL!

44 | VORSCHAU | MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK

68 | TEST | MARSUPILAMI: HOOBADVENTURE

70 | TEST | THE KIDS WE WERE

48 | TEST | LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

40 | VORSCHAU | SONIC FRONTIERS

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO SWITCH

KONSOLE KÖNNTE IM NEUEN JAHR KNAPPER WERDEN

Laut einer Ankündigung des Nintendo-Präsidenten Shuntaro Furukawa wird es Anfang 2022 zu einer Knappheit an Switch-Konsolen kommen.

Nachdem Nintendo vor wenigen Wochen die geplante Produktion der Nintendo Switch von 25,5 Millionen auf 24,0 Millionen Einheiten für das laufende Geschäftsjahr senken musste, müssen sich Spieler zu Beginn des neuen Jahres nun wohl auf Knappheiten einstellen. Wer also in den kommenden Monaten eine Nintendo Switch kaufen möchte, sollte sich wohl schon frühzeitig entscheiden.

In einem Statement vom 27. Dezember 2021 verkündete Shuntaro Furukawa, dass der Nachschub an neuen Switch-Konsolen zu Beginn des neuen Jahres stillstehen könnte. Verantwortlich dafür sind die weiterhin herrschenden Halbleiterknappheiten, die sich weltweit auf verschiedenste Technikprodukte auswirken. Auch die Konkurrenz kann derzeit nicht genügend PS5- und Xbox Series X-Konsolen herstellen, um die große Nachfrage zu stillen.

Während das Standard-Modell der Nintendo Switch bisher eigentlich immer bei verschiedenen Händlern problemlos geliefert werden konnte, kann das kürzlich erschienene OLED-Modell der Konsole momentan nur selten bestellt werden. Seit dem Launch der Nintendo Switch im März 2017 wurden über 92,87 Millionen Einheiten umgesetzt. Im neuen Jahr wird somit auch der Meilenstein von 100 Millionen Exemplaren erreicht.

Dominik Zwingmann

ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

PATENTE VERRATEN DETAILS ZUM SPIEL

Neben einigen bereits bekannten Mechaniken gibt es unter anderem Infos zu einem verbesserten Fallsystem.

Trotz einiger Gerüchte gab es bei der 2021-Ausgabe von The Game Awards kein neues Material von The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 zu sehen. Daran wird sich wohl auch bis zur E3 2022 nichts ändern. Doch nun sind einige Patente von Nintendo aufgetaucht, die zumindest das ein oder andere interessante Details aus dem Spiel verraten.

Es handelt sich um mehrere Einträge auf der Webseite der WIPO (World Intellectual Property Organization). Sie stammen allesamt aus dem Mai 2021 und sind somit nicht neu. Doch erst jetzt sind einige besonders eifrige Fans darauf gestoßen und haben daraus einige Details zum Gameplay von The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 gezogen.

Einige der Informationen sind nicht wirklich neu, bestätigen jedoch Szenen aus dem E3-Trailer von Breath of the Wild 2, den Nintendo im Juni 2021 veröffentlicht hatte. Bei einem der Patente geht es beispielsweise um eine Gameplay-Mechanik, bei der sich eine Spielfigur von unten einer über ihr stehenden Plattform nähert und quasi durch diese hindurch nach oben schlüpfen kann.

Bei einem weiteren Patent steht die Zeitmanipulation von Objekten im Fokus. Auch das war bereits im E3-Trailer von Breath of the Wild 2 zu sehen. Eine nicht näher bekannte Fähigkeit scheint Link die Macht zu verleihen, die Bewegung von Gegenständen im Rahmen einiger Sekunden rückgängig zu machen und sie somit wieder an ihren Ausgangsort zu versetzen.

Besonders interessant wird es beim dritten Patent. Dieses beschreibt ein System für den freien Fall einer Figur und die damit verbundenen Aktionsmöglichkeiten. Bei Breath of the Wild 2 wird es allem Anschein nach nicht nur möglich sein, rückwärts zu fallen, sondern auch während der Flugphase einen Bogen oder andere Waffen zu verwenden. Das dürfte das Slow-motion-Zielen aus dem Erstling deutlich erweitern.

Bisher hat Nintendo keinen konkreten Release-Termin für Breath of the Wild 2 verkündet. Aktuellen Informationen zufolge ist die Veröffentlichung für den Verlauf des Jahres 2022 exklusiv auf der Nintendo Switch geplant.

André Linken

POKÉMON LEGENDEN: ARCEUS

ENTHÜLLUNG DES DIAMANT- UND DES PERL-CLANS

Ein neuer Trailer zu Pokémon Legenden: Arceus enthüllt den Diamant- und den Perl-Clan sowie die Händler der Ginkgo-Gilde.

Bis Pokémon Legenden: Arceus am 28. Januar 2022 erscheint, ist es zwar noch ein bisschen hin, doch Entwicklerstudio Game Freak gibt sich alle Mühe, Fans der quirligen Taschenmonster bis dahin mit Infos in Häppchenform zu versorgen und Appetit zu machen auf den nächsten Teil der Hauptreihe, der durchaus Experimente zu wagen scheint.

Bislang sind neben den üblichen Ankündigungen wie neuen Pokémon und Regionalformen vor allem die starken Parallelen zu Diamant und Perl aufgefallen, der 4. Generation der Reihe. Die hat mit Strahlender Diamant und Leuchtende Perle gerade erst die Neuauflagen-Behandlung spendiert bekommen und Fans dürften die vielen Ähnlichkeiten schon bemerkt haben, allen voran bei den Charakteren.

Die stehen auch im aktuellen Trailer wieder im Mittelpunkt. Mit der Enthüllung des Diamant- und des Perl-Clans sowie deren Oberhäuptern Diam und Perla sind die Parallelen zu den Spielen der 4. Generation erneut unverkennbar. Kein Wunder: Schließlich spielt auch Pokémon Legenden: Arceus in der Sinnoh-Region, nur eben eine lange Zeit vor Diamant und Perl, als man den Ort noch Hisui nannte. Eine wirkliche Erklärung zu den beiden Clans und deren Anführern lieferte der Trailer nicht, außer, dass die beiden sich aufgrund ihrer unterschiedlichen Persönlichkeiten oft zu streiten scheinen. Die offizielle Website verrät immerhin noch, dass Diams Partner-Pokémon Folipurba ist und Perla stets ein Glaziola dabei hat.

Außerdem wurde die Gingko-Gilde gezeigt, eine Gruppe an Händlern, der ihr auf eurer Reise durch die Hisui-Region begegnen werdet. Sie versorgen euch sowohl mit seltenen als auch mit Alltagsgegenständen. Angeführt wird die Gilde dabei von Ginnan, der optisch eindeutig an Volkner, den Leiter der achten Arena aus Diamant und Perl erinnert.

Ein weiteres Mitglied der Gingko-Gilde ist Volo, ein ziemlich neugieriger Händler. Obwohl Volo ein Mann ist, weist sein Aussehen starke Ähnlichkeit zu Cynthia auf, dem Champion von Diamant und Perl. Bis zum Launch von Pokémon Legenden: Arceus am 28. Januar 2022 zeigt Game Freak sicherlich noch weitere Charaktere, die spielend leicht Vorfahren zu anderen bekannten Figuren aus dem Pokémon-Universum sein könnten. **Jonas Höger**

METROID DREAD-ENTWICKLER ARBEITEN AN DARK FANTASY-RPG

Metroid Dread ist noch keine zwei Monate auf dem Markt, doch Entwicklerstudio Mercury Steam scheint bereits an ihrem nächsten Werk zu arbeiten.

Metroid Dread, das aktuelle Abenteuer der legendären Kopfgeldjägerin Samus Aran, ist noch keine drei Monate auf dem Spiele-Markt erhältlich. Das hindert das verantwortliche Entwicklerstudio Mercury Steam nicht daran, bereits mit Hochdruck an ihrem nächsten Titel zu werkeln.

Erste Details verrät eine aktuelle Pressemeldung von Digital Bros., einer Unterhaltungs-Firma, die für eben jenes nächste Spiel eine Co-Publishing- und Entwicklungs-Vereinbarung mit Mercury Steam getroffen hat. Das angekündigte Spiel trägt vorerst den Code-Namen „Project Iron“, ein Titel, der zu dem geplanten Setting wie die Faust aufs Auge passt.

Denn Mercury Steam will euch mit „Project Iron“ in eine Dark Fantasy-Welt entführen, ein ganz schöner Szenenwechsel nach den zwar teilweise dunklen, aber deutlich Science-Fiction-lastigeren Thematiken bei Metroid Dread. Spielerisch setzt man für das neue Projekt auf ein Third-Person-Action-Rollenspiel. Raffi and Rami Galante, die Co-CEOs der Digital Bros.-Gruppe fanden warme Worte für die kommende Zusammenarbeit: „Wir sind hocherfreut, mit dem Team von Mercury Steam zusammenzuarbeiten, einem Studio, dass sich über die Jahre mit der Kreation von zahlreichen phänomenalen IPs bewiesen hat – inklusive des kürzlichen Erfolgsrelease von Metroid Dread in einer Partnerschaft mit Nintendo. Dank der kreativen Vision und dem Talent von Mercury Steam sowie der umfangreichen Erfahrung von 505 Games dürfen Spieler ein qualitativ hochwertiges, einnehmendes und fesselndes Videospiel erwarten.“ Keine geringen Erwartungen, die man mit solchen Worten schürt! Allerdings hat das spanische Entwicklerstudio Mercury Steam erst mit Metroid Dread bewiesen, dass sie abliefern .

Weitere Titel des Studios umfassen unter anderem der Weltraum-Shooter Spacelords sowie die drei Castlevania: Lords of Shadow-Spiele, bei denen man für den ersten Teil sogar mit Kojima Productions zusammengearbeitet hat. „Project Iron“ soll weltweit für PC und Konsolen erscheinen. **Jonas Höger**

DIE SPIELE DES JAHRES 2021

Die Redaktion hat gewählt! Hier sind unsere Nintendo-Switch-Lieblinge des Gaming-Jahres 2021.

ROLLENSPIELE

MONSTER HUNTER RISE

Termin: 26. März 2021 Entwickler: Capcom Publisher: Capcom

So viel zu jagen, so viel zu craften – und so viele spaßige neue Moves! Monster Hunter Rise war einer der ersten großen Hits des Jahres 2021 und begeistert immer noch unzählige Spieler weltweit – mehr zur großen Erweiterung Sunbreak lest ihr im Vorschaubereich dieser Ausgabe. Der große Erfolg von Rise ist dabei wirklich kein Wunder, spielt sich das Action-Rollenspiel doch wunderbar und lockt mit einer faszinierenden Spielwelt sowie eindrucksvollen Monstern. Und als Switch-Spieler finden wir es auch klasse, dass wir ausnahmsweise mal bei einem Multiplattformtitel zuerst bedient werden: PC-Zocker dürfen erst seit Januar 2022 mit auf die Hatz gehen.

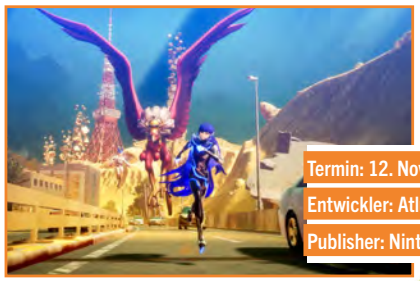
ENDER LILIES: QUIETUS OF THE KNIGHTS

Was für ein schräger Name! Dennoch hat sich dieses feine Indie-Rollenspiel einen Platz in der RPG-Topliste des Jahres mehr als verdient. Ender Lilies: Quietus of the Knights ließ sich vom modernen Kult-Hit Dark Souls inspirieren: Ihr erkundet eine verfallene Fantasy-Welt, bevölkert von diversen Gespenstern und gefährlichen Widersachern. In den actionreichen Auseinandersetzungen kann jede Unachtsamkeit tödlich enden! Die Besonderheit: Ihr spielt das Mädchen Lily, das die Geister von verblichenen Kriegern kontrolliert.

Termin: 21 . Juni 2021
Entwickler: Adglobe/Live Wire
Publisher: Binary Haze Interactive

SHIN MEGAMI TENSEI 5

Switch-Spieler müssen zwar (noch?) auf die Persona-Hauptreihe verzichten, dafür bekommen sie exklusiv Shin Megami Tensei 5, das Rollenspieloriginal, aus dem sich Persona als Spin-off erst entwickelt hat. Wieder einmal dreht sich hier alles um Endzeitstimmung, Dämonen und andere Übersinnlichkeiten. Als Schüler landet ihr plötzlich in einem verwüsteten, postapokalyptischen Tokio und müsst in rundenbasierten Kämpfen gegen diverse Monstrositäten antreten. Zum Glück habt ihr aber auch einige magische Talente in petto, und so geht ihr der Frage auf den Grund, was vorgefallen ist. Umfangreich, komplex, spannend: SMT 5 ist ein Vorzeige-JRPG!



Termin: 12. November 2021
Entwickler: Atlus
Publisher: Nintendo

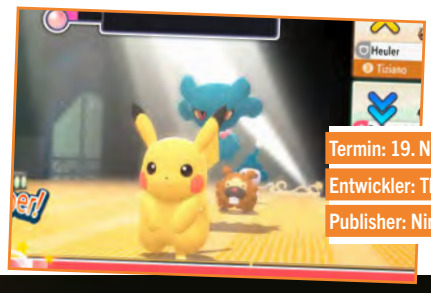
BRAVELY DEFAULT 2

Die beiden Vorgänger – ja, es waren zwei, lasst euch nicht vom Titel verwirren – erschienen nur für Nintendo 3DS, Bravely Default 2 darf sich in voller Pracht auf der Nintendo Switch einem größeren Publikum präsentieren. Der Titel ist JRPG durch und durch, komplett mit einer ambitionierten, vielseitigen Heldentruppe, die versucht, die Fantasy-Welt Excillant wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Dafür ziehen sie durch die Lande, absolvieren spaßige, rundenbasierte Kämpfe und lernen dabei immer neue Jobs, die wiederum neue Fähigkeiten freischalten, wodurch ihnen in den Auseinandersetzungen mehr Optionen offen stehen!

Termin: 26. Februar 2021
Entwickler: Square Enix
Publisher: Nintendo

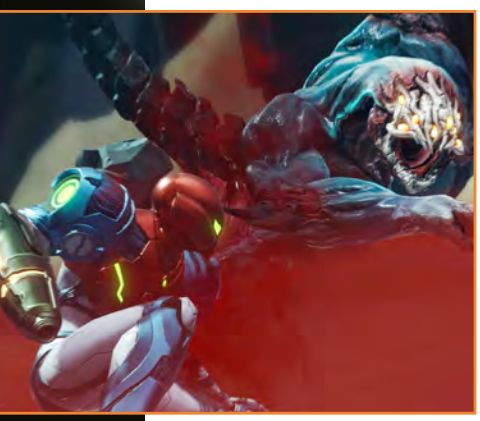
POKÉMON
STRAHLENDER DIAMANT/LEUCHTENDE PERLE

Die nächste Pokémon-Generation wurde 2021 generalüberholt und neu aufgelegt: Strahlender Diamant und Leuchtende Perle bieten aber nicht nur genau die Inhalte in frischem Look, die man aus den Originaltiteln kennt, sondern haben die Unterwelt von Sinnoh ordentlich erweitert sowie ein paar Komfortanpassungen im Gepäck. Strahlender Diamant und Leuchtende Perle sind also keine Weiterentwicklung des Spielprinzips, aber liefern das bewährt-unterhaltsame Pokémon-Gameplay mit besserer Grafik und optimiertem Sound. Für Fans der Reihe ein Must-Have!



Termin: 19. November 2021
Entwickler: The Pokémon Company
Publisher: Nintendo

ACTION-ADVENTURES



METROID DREAD

Termin: 08. Oktober 2021 Entwickler: Mercury Steam Publisher: Nintendo

Samus ist zurück! Und Metroid Dread schlägt ein wie eine Bombe: Nicht nur in der Redaktion steht das Abenteuer an der Spitze der diesjährigen Action-Adventures, auch international und vor allem plattformübergreifend sah es die Spielergemeinde ähnlich – bei den Game Awards im Dezember 2021 jedenfalls sahnte Samus mal eben den Preis für das beste Action-Adventure ab, nominiert für das Spiel des Jahres war Dread ebenfalls. Die Qualitäten des Titels liegen auf der Hand: Tolles Level-Design in klassischer Metroidvania-Manier, hervorragende, präzise Steuerung und mit den EMMI-Robotern um ein ganz neues Feature mit Stealth-Elementen bereichert. Zum Release hatte Samus übrigens die Switch OLED im Gepäck – oder war es andersrum? Auf jeden Fall hat Nintendos Kultkopfjägerin mal wieder voll ins Schwarze getroffen. Und jetzt freuen wir uns auf Metroid Prime 4!

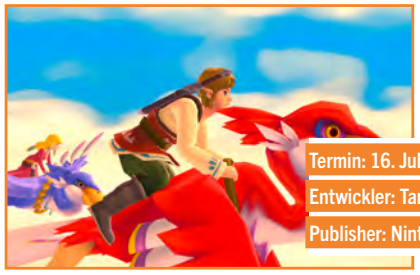
LITTLE NIGHTMARES 2

Little Nightmares 2 ist ein außergewöhnliches Erlebnis. Dabei handelt es sich um eine Art Grusel-Action-Adventure mit einzigartigem Setting und zwei kleinen Protagonisten: Mono und Six. Die beiden versuchen, einer schaurigen Welt und deren zwielichtigen Bewohnern zu entkommen. Dabei führt die der Weg unter anderem durch eine unheilvolle Schule und ein ominöses Krankenhaus. Little Nightmares wartet mit dichter Horror-Atmosphäre auf und bietet außerdem abwechslungsreiches Platformer-Gameplay, kombiniert mit Puzzles und gelegentlichen Kämpfen.

Termin: 11. Februar 2021
Entwickler: Tarsier Studios
Publisher: Bandai Namco

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

Zwar kein The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, aber Skyward Sword HD war 2021 ein guter Ersatz! Die aufpolierte Ausgabe des Wii-Abenteuers kommt nicht nur mit deutlich besserer Optik daher, sondern macht dank der überarbeiteten Knopfsteuerung nun noch mehr Spaß. In Skyward Sword wechselt Link auf der Suche nach Jugendfreundin Zelda zwischen der malerischen Wolkenwelt und dem Erdboden hin und her!



Termin: 16. Juli 2021
Entwickler: Tantalus Media/Nintendo
Publisher: Nintendo

PERSONA 5 STRIKERS

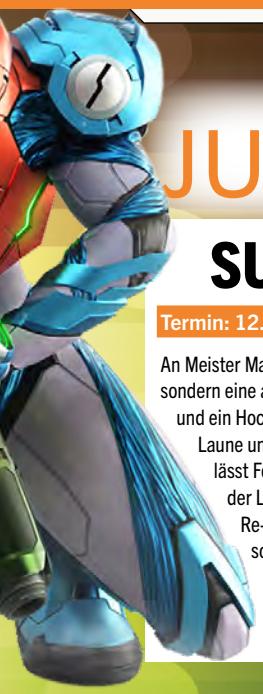
Das Spin-off zum beliebten JRPG Persona 5 nimmt euch mit auf einen innerjapanischen Roadtrip, bei dem ihr mal wieder das Unterbewusstsein von Menschen besucht, die irgendwie auf die schiefe Bahn geraten sind. Anstatt in rundenbasierten Auseinandersetzungen gebt ihr den Monstern in den Dungeons bei Strikers allerdings in Echtzeit auf die Mütze! Als Spielfiguren stehen euch sowohl die Freunde aus Persona 5 zur Verfügung als auch Neuzugänge, das Gameplay erinnert in den Action-Sequenzen an Hyrule Warriors, abseits davon kommt viel stylisches Persona-5-Feeling rüber.

Termin: 23. Februar 2021
Entwickler: Atlus
Publisher: Sega

EASTWARD

In den Fußstapfen der Earthbound-Serie wandelt das Indie-Action-Adventure Eastward. Ihr steuert zwei Spielfiguren, den schweigsamen Minenarbeiter John und das freche Mädchen Sam. Die beiden sind unterwegs durch eine bezaubernde Pixel-Welt mit grandiosem Look, die bevölkert wird von einem schrägen Figurenkabinett. In den Echtzeitkämpfen nutzt ihr Johns Nahkampftechniken und Sams magische Fähigkeiten, außerdem löst ihr Rätsel und kommt so der Frage auf die Spur, wo die kleine Sam eigentlich herkommt und warum sie übernatürliche Talente hat.

Termin: 16. September 2021
Entwickler: Pixpil
Publisher: Chucklefish



JUMP & RUN

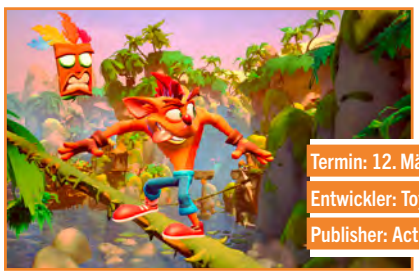
SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Termin: 12. Februar 2021 Entwickler: Nintendo Publisher: Nintendo

An Meister Mario kommt man im Platformer-Genre nicht vorbei. Ja, Super Mario 3D World ist im Grunde nicht neu, sondern eine aufpolierte Umsetzung des Wii-U-Spiels. Aber einerseits ist das Original nicht nur wunderbar gestaltet und ein Hochglanz-Hüpfspiel, wie es im Buche steht, der Zusatz-Content Bowser's Fury macht außerdem richtig Laune und versprüht Godzilla-Feeling: Bösewicht Bowser ist zu einem noch größeren Monstrum mutiert und lässt Feuer vom Himmel regnen – Mario macht sich natürlich sofort auf, um am Schmusekatzensee nach der Lösung für das Problem in Gestalt einer gigantischen, wütenden Echse zu suchen. Ebenfalls neu im Re-Release für Switch ist die Möglichkeit, einen zweiten Spieler in die schuppige Haut von Bowser Junior schlüpfen zu lassen, sodass man gemeinsam die begehrten Katzen-Insignien einsacken kann. Nicht ohne Grund steht der mützentragende Nintendo-Held Mario für erstklassige Genre-Unterhaltung – wie auch Super Mario 3D World + Bowser's Fury ein weiteres Mal unter Beweis stellt.

CRASH BANDICOOT: IT'S ABOUT TIME

Crash ist noch gar nicht so lange Zeit auf Nintendo-Konsolen anzutreffen – das Warten hat sich aber gelohnt, denn das schräge Abenteuer It's About Time fordert nicht nur euer ganzes Platformer-Geschick und ein bisschen Frustresistenz, sondern bietet auch eine aberwitzige Story und obendrein weitere spielbare Charaktere, die sich vom Nasenbeutler-Helden deutlich in der Handhabung unterscheiden.



Termin: 12. März 2021
Entwickler: Toys for Bob
Publisher: Activision

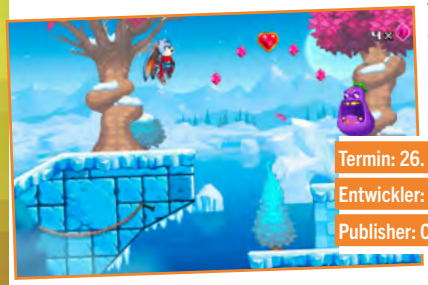
AEON DRIVE

Der Cyberpunk-Stil liegt einfach voll im Trend! Das Setting des rasanten Action-Platformers ist Neo Barcelona, ein neongeschwängertes Häusermeer, das Heldin Jackelyne durchqueren muss. Wieso? Eigentlich stammt die junge Dame aus einer ganz anderen Dimension, ihr Raumschiff ist allerdings in der Metropole abgestürzt! Immerhin muss Jackelyne nicht mit leeren Händen losziehen. Sie kann die Zeit manipulieren, hat ein Energieschwert und einen Teleportationsdolch – die Kombination all ihrer Fertigkeiten macht Spaß und Aeon Drive zu flotten Indie-Platformer-Vergnügen!

Termin: 30. September 2021
Entwickler: 2Awesome Studio
Publisher: Critical Reflex

KAZE AND THE WILD MASKS

Zugegeben, wir haben Kaze and the Wild Masks im März unter den Tisch fallen lassen. Wir wollen dem Indie-Platformer aber hier die gebührende Ehre zukommen lassen: Dieses Hüpfspiel orientiert sich an den großen Titeln der 90er Jahre und bietet dementsprechend buntes Retro-Vergnügen. Durch das Anlegen verschiedener Masken erhaltet ihr besondere Tierkräfte, die ihr in den Levels auch braucht!



Termin: 26. März 2021
Entwickler: Pixelhive
Publisher: Cool Small Games

DOJORAN

Gutes kann so einfach sein! Dojoran ist ein minimalistischer Platformer der alten Schule, komplett mit schwarzweißem 1-bit-Look und einer sehr überschaubaren Anzahl an Moves, Extras und Levels. Genau das aber macht das Abenteuer des Froschhelden so ansprechend: kein Schnickschnack, keine gestreckte Spielzeit, einfach nur Hardcore-Hüpfspiel-Action mit extrem präziser Steuerung und einem ohrwurmverdächtigen Soundtrack. Und das Preisleistungsverhältnis stimmt, denn für dieses Jump & Run mit Retro-Charme müsst ihr gerade einmal fünf Euro ausgeben. Ein echt toller Deal!

Termin: 17. September 2021
Entwickler: Nautlander
Publisher: Ratalaika Games

ADVENTURES

THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

Termin: 27. Juli 2021 Entwickler: Capcom Publisher: Capcom

Die beiden Spin-offs zu Ace Attorney, in denen ihr einen Urahn von Phoenix Wright verkörpert, waren zunächst nur den Japanern vorbehalten. 2021 erbarmte sich Capcom und brachte beide Adventures in einem Doppelpaket doch noch in unsere Gefilde – zum Glück, denn es handelt sich mal wieder serientypisch um echte Hits! Wie üblich klärt ihr Mordfälle auf und verteidigt eure Mandanten (oder gelegentlich auch euch selbst) vor Gericht und beweist die Unschuld der Angeklagten. Die schrullige Figurenriege, unter anderem mit Herlock Sholmes, der natürlich an einen sehr berühmten Privatdetektiv angelehnt ist, überzeugt auf ganzer Linie. Auch die Darstellung mit überarbeiteter, aufgehübschten Grafik weiß zu begeistern, genau wie die gelungene Hintergrundmusik. Die beiden Spiele haben außerdem gewaltigen Umfang und dürften euch um die 60 Stunden beschäftigen, ohne dabei zu langweilen. Wieso uns Capcom diese beiden Kleinode so lange vorenthalten hat? Vielleicht wegen der aufwändigen Übersetzungsarbeit. Das ist auch der kleine Wermutstropfen: Ohne gute Englischkenntnisse kommt ihr bei Great Ace Attorney nicht weit.

UNPACKING

Das Indie-Adventure Unpacking ist ungewöhnlich: Ihr steuert keine Spielfigur, ja, ihr seht die Heldin dieses meditativen Erlebnisses nicht einmal. Dennoch baut ihr rasch eine Bindung auf: Ihr begleitet die Protagonistin bei jedem Umzug in ihrem Leben, vom Kinderzimmer zur Studentenbude bis ins Eigenheim. Was ihr dabei auspackt und wo ihr es einordnen müsst, verrät mindestens so viel wie eine ganze Ladung Dialogzeilen. Spielerisch ist das vielleicht nicht besonders anspruchsvoll, doch das hält die geistigen Kapazitäten frei, um selbst die Story rund um all die Gegenstände zu stricken, die man aus den Kartons hebt. Und das funktioniert wirklich hervorragend!

Termin: 02. November 2021
Entwickler: Witch Beam
Publisher: Humble Bundle

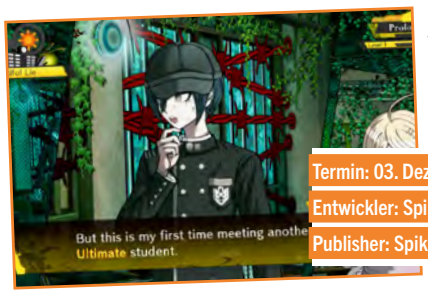
DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS!

Lasst euch nicht vom zuckersüßen Screenshot täuschen: Doki Doki Literature Club (auf der Switch in der erweiterten Plus!-Edition erschienene) ist zu Recht mit einer Altersfreigabe ab 18 versehen. Nein, es handelt sich nicht um ein Erotik-Adventure, vielmehr schlummert hinter dem pastellfarbigen Literaturclub eurer Schule etwas sehr viel Schlimmeres. Spoiler wollen wir natürlich vermeiden, deshalb nur so viel: Dieses Indie-Abenteuer steckt voller schockierender Wendungen!

Termin: 20. Juni 2021
Entwickler: Team Salvato
Publisher: Serenity Forge

DANGANRONPA DECADENCE

Absolut irrwitzig, absolut umfangreich: In Decadence findet ihr mehr als 100 Stunden schräge Adventure-Unterhaltung im japanischen Visual-Novel-Stil. Ihr müsst in drei Abenteuern aus der Gefangenschaft entkommen und dabei Mordfälle lösen. Außerdem gibt es da noch einen verrückten Roboterbären, Schüler mit ultimativen Talenten und vieles mehr. Den großen Test zu allen Inhalten von Decadence findet ihr weiter hinten im Heft.



Termin: 03. Dezember 2021
Entwickler: Spike Chunsoft
Publisher: Spike Chunsoft

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

Der aktuelle Teil der beliebten Adventure-Serie Life is Strange hat nichts mit den Vorgängern zu tun – mehr zum Inhalt lest ihr weiter hinten im Testbereich! In True Colors schlüpft ihr in die Haut einer jungen Erwachsenen, die eine ganz besondere Gabe hat. Mit deren Hilfe versucht ihr, das Geheimnis hinter dem Tod eines Angehörigen zu lüften. True Colors ist ein wirklich stimmungsvolles, sympathisches Adventure.

Termin: 07. Dezember 2021
Entwickler: Deck Nine
Publisher: Square Enix

PARTY-GAMES

MARIO PARTY SUPERSTARS

Termin: 29. Oktober 2021 Entwickler: Nintendo Publisher: Nintendo

Zückt die (virtuellen) Würfel und hofft auf die Gunst von Fortuna: Mario Party Superstars nähert sich endlich wieder den Ursprüngen und orientiert sich an den ersten Teilen der Serie anstatt an den experimentierfreudigeren späteren Iterationen. Die Spielbretter entstammen sogar komplett den ersten Spielen der traditionsreichen Serie, genauso wie ein Teil der enthaltenen Mini-Games – allerdings mit überarbeiteter Steuerung, sodass niemand mehr um das Wohlergehen seiner Handflächen beim wilden Reiben des Sticks besorgt sein muss. Das Spielprinzip von Mario Party Superstars bietet all das, wofür Fans besonders die alten Teile aus N64- und Gamecube-Zeiten schätzen: wilde Minispielduelle, erbitterte Kämpfe um die Sterne auf dem Spielbrett und natürlich die kleinen Gemeinheiten, die das Spielen süßer machen. Und die Frischzellenkur hat auch der Optik gutgetan, so ansprechend sah bislang kein Teil der Party-Game-Reihe aus.

WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

Die Warioware-Mikrospielsammlung ist zurück, es gibt aber einige Änderungen. So steuert ihr in der durchgedrehten Sause nun einzelne Charaktere, die sich in ihrer Handhabung teilweise extrem unterscheiden. Das sorgt für mehr Vielfalt bei den Mini-Games, erfordert aber auch etwas mehr Geschick von den Teilnehmern. Neben dem Story-Modus erwarten euch in Get It Together! natürlich auch verschiedene Mehrspieleroptionen und die Möglichkeit, online nach Highscores zu jagen.

Termin: 10. September 2021
Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo

OVERCOOKED: ALL YOU CAN EAT

Nirgends schmeckt es so gut wie bei Mutti – äh, beim Zwiebelkönig. Die unterhaltsame Koop-Sause Overcooked, bei der bis zu vier Spieler versuchen, in einem Restaurant so gut wie möglich zusammenzuarbeiten, wurde 2021 im Doppelpack als All You Can Eat neu veröffentlicht. Hier sind alle Welten und Bonus-Inhalte aus Overcooked und Overcooked 2 unter einem Dach versammelt, und die Level des Erstlings könnt ihr nun zum ersten Mal auch online gemeinsam in Angriff nehmen. Sehr schmackhaft!

Termin: 23. März 2021
Entwickler: Ghost Town Games
Publisher: Team17

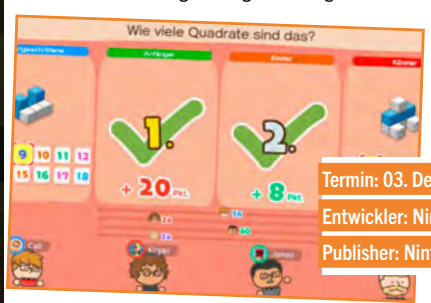
JACKBOX PARTY PACK 8

Alle anderen Spiele auf dieser Seite sind ein vergleichsweise harmloses, kindgerechtes Vergnügen. Jackbox Party Pack 8 hingegen, der aktuelle Teil der alljährlichen Party-Spielesammlung, ist potenziell sehr viel unanständiger – abhängig davon, ob ihr den Jugendschutzfilter aktiviert und wie eure Mitspieler drauf sind, versteht sich. Unter anderem zeichnet ihr hier um die Wette Blödsinn und erratet die Motive, streitet in Familienduell-Manier über Meinungen und meistert mit absurden, selbst zusammengestückelten Sätzen virtuelle Bewerbungsgespräche. Gesteuert wird das ganze einfach per Smartphone, nur ein einziger Controller ist erforderlich!

Termin: 14. Oktober 2021
Entwickler: Jackbox Games
Publisher: Jackbox Games

BIG BRAIN ACADEMY: KOPF AN KOPF

Party-Game mit Anspruch: Die unterschiedlichen Minispiele in Big Brain Academy für bis zu vier Teilnehmer machen nicht nur Spaß, sondern sollen auch eure grauen Zellen stimulieren, sodass ihr nach regelmäßigem Zocken ein verbessertes räumliches Vorstellungsvermögen oder logisches Verständnis erlangt. Dank unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen sind Spieler aller Altersklassen in diesem charmanten Spiel willkommen.



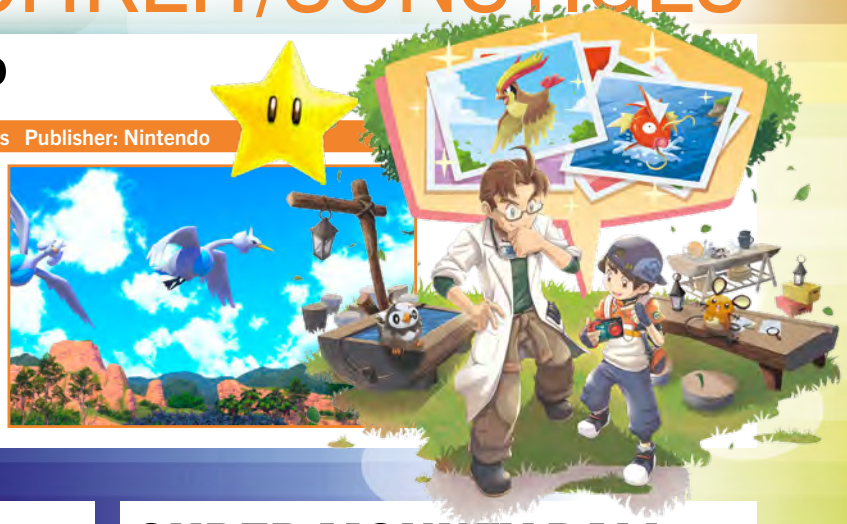
Termin: 03. Dezember 2021
Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT/SONSTIGES

NEW POKÉMON SNAP

Termin: 30. April 2021 Entwickler: Bandai Namco Games Publisher: Nintendo

So viele Jahre mussten Fans des friedlichen Rail-Shooters warten, am Ende hat sich die Geduld aber mehr als ausgezahlt. Die Fotosafari New Pokémon Snap liefert nicht nur das beliebte, klassische Spielprinzip, sondern hat auch technisch ganz viele Schritte nach vorne gemacht, bietet viel, viel mehr Inhalt und zudem neue Mechaniken. Die Umsetzung der unterschiedlichen Pokémon-Parks ist toll gelungen, mit prächtiger Vegetation, malerischen Stränden, eisiger Tundra und verwunschenen Ruinen. New Pokémon Snap ist dank seines pazifistischen, simplen Gameplay zudem ein tolles Familienspiel.



TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

Die besten Zeiten haben nicht nur Tony Hawk, sondern auch dessen Skateboard-Spiele hinter sich? Dass die Arcade-Sport-Games immer noch Spaß machen wie anno dazumal, beweist die Neuauflage, in der das erste und zweite Spiel der beliebten Reihe stecken. Die Musik voller bekannter (Punk-)Rock-Tracks motiviert zum Mitwippen, die coolen Tricks und Stages mit versteckten Geheimnissen haben auch im Jahr 2021 nichts von ihrem Charme verloren. Das weckt schöne Erinnerungen!

Termin: 25. Juni 2021
Entwickler: Vicarious Visions
Publisher: Activision

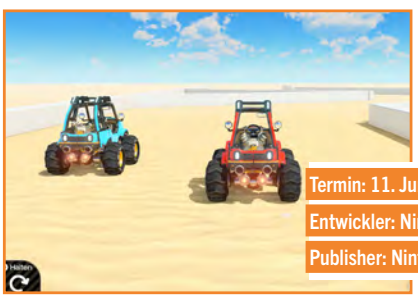
SUPER MONKEY BALL: BANANA MANIA

Die wilden Affen rollen wieder! Banana Mania ist ein Best-of der Primatenkugelei, bei der ihr eure haarigen Helden in einer Kapsel geschickt durch mehr als 300 Routen aus diversen Titeln der Reihe manövrieren müsst. Daneben warten zwölf unterschiedliche Minispieldisziplinen auf euch und eure Freunde, oder ihr arbeitet an euren Highscore-Zeiten, um die Bestenlisten zu dominieren. Obendrein gibt es einen Story-Modus und Koop-Gameplay – Banana Mania liefert jede Menge Affenspaß.

Termin: 01. Oktober 2021
Entwickler: Ryu Ga Gotoku Studios
Publisher: Sega

SPIELESTUDIO

Eine geniale Idee, sehr gut umgesetzt: In Spielestudio lernt ihr mit wunderbar simplen Erklärungen, wie ihr eigene, simple Games programmiert. Es handelt es sich also eher um einen Editor und Tutorial, spielen könnt ihr eure Werke nach der Fertigstellung aber natürlich auch! Ein bisschen also wie die beiden Teile von Super Mario Maker, nur ohne den beliebten Klempner als Maskottchen. Wer sich auch nur minimal für die technische Seite von Videospielen interessiert, dem können wir das Spielestudio ans Herz legen. Und auch jüngere Semester können den Erklärungen einfach folgen und die ersten Gehversuche als Entwickler machen!



Termin: 11. Juni 2021
Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo

MARIO GOLF: SUPER RUSH

Mario, die alte Sportskanone, wird vielleicht immer älter, baut aber körperlich einfach nicht ab. In Mario Golf: Super Rush schwingt ihr wieder die Eisen, um möglichst präzise einzulochen. Statt Realismus steht hier aber natürlich der Spaß im Vordergrund: Ihr könnt im Einzelspielermodus die Story in Angriff nehmen, oder ihr ladet Freunde ein, um gemeinsam Fun-Golf mit diversen Items und Fantasieregeln zu genießen.

Termin: 25. Juni 2021
Entwickler: Camelot
Publisher: Nintendo

TOP 5 STEFAN

ENDER LILIES: QUIETUS OF THE KNIGHTS

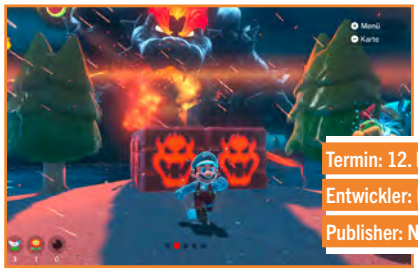
Termin: 21. Juni 2021 Entwickler: Adglobe/Live Wire

Publisher: Binary Haze Interactive

Die besten Spiele sind immer noch die, bei denen man meint, sie wären extra für einen selbst entwickelt worden. Und genau dieses Gefühl hatte ich als alter Souls- und Castlevania-Fan bei Ender Lilies: Quietus of the Knights. Dieses kleine Juwel kommt mit butterweichen Kämpfen gegen tragische Figuren, einer riesigen Weltkarte voller nützlicher Schätze und nicht zuletzt einer traumhaft schönen Optik daher, die sich so angenehm vom üblichen Indie-Pixelstil abhebt, dass sie mich von Anfang an begeistert hat. Abgerundet wird das Ganze von einem hohen, aber fairen Schwierigkeitsgrad, inklusive so mancher Bosskämpfe, die mich stundenlang beschäftigt und doch nie frustriert haben. Eine tolle Mischung aus Dark Souls, Castlevania, Gris und Nier – und weil die genannten Titel allesamt zu meinen absoluten Lieblingsspielen gehören, hat Ender Lilies für mich schon gewonnen.

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Manchmal könnte man meinen, Nintendo nutzt die Switch primär dazu, Software der gefloppten Vorgängerkonsole einer viel größeren Spielerbasis zu verkaufen. Und bei manchen Vollpreis-Ports bestätigt sich diese Vermutung leider auch. Aber nicht bei Super Mario 3D World! Denn wo sich die Neuerungen beim (tollen) Hauptspiel noch in Grenzen halten, bietet Bowser's Fury eine kurze, aber hervorragende Open-World-Erfahrung, die hoffentlich der Grundstein für den nächsten ganz großen Wurf des Klempners ist.



Termin: 12. Februar 2021

Entwickler: Nintendo

Publisher: Nintendo

DEATH'S DOOR

Auch wenn ich Gefahr laufe, mich zu wiederholen, muss Death's Door auf meine Hitliste. Denn genau wie Ender Lilies verwebt das Spiel fordernde Kämpfe, tolle Spielbarkeit, motivierende Erkundung und eine gleichermaßen düstere wie bildhübsche Ästhetik zu einem Action-Adventure-Mix ganz nach meinem Geschmack. Vor allem, weil sich Death's Door aufs Wesentliche konzentriert: Wenige, aber polierte Mechaniken, eine kompakte Spielwelt und eine Handvoll sympathischer Charaktere. Dass die kleine Sensenmann-Krähe der coolste Protagonist des Jahres ist, steht sowieso außer Frage. Death's Door ist wie 2D-Zelda, nur mit dieser gewissen Prise Punk-Rock!

Termin: 23. November 2021

Entwickler: Acid Nerve

Publisher: Devolver Digital

CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Immer, wenn ich ob der Switch-Hardware in Pessimismus verfalle und mich frage, wie das weitergehen soll, kommt eine dieser scheinbar unmöglichen Umsetzungen um die Ecke. Die Frage „Läuft da Crysis drauf?" können Switch-Besitzer seit diesem Jahr mit „Ja, und zwar alle drei Teile!" beantworten. Statt miesen Ports wie Apex Legends oder Ark bekamen wir hier sehens- und spielenswerte Versionen, für deren Kauf man sich nicht schämen muss!

Termin: 15. Oktober 2021

Entwickler: Saber Interactive

Publisher: Crytek

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

Links Ausflug in die Welt der Bewegungssteuerung habe ich zuvor verpasst, dementsprechend war die HD-Version mein erster Ritt auf dem Wolkenvogel. Mir gefällt das Spiel richtig gut! Das Tutorial könnte kürzer sein, taufrisch sieht die HD-Version nicht aus. Aber wenn ich dann einen der hervorragend designten Dungeons durchforste, spaßigen Bosse bekämpfe oder der Ballade der Göttin lausche, verfliegen die Zweifel schnell wieder.

Termin: 16. Juli 2021

Entwickler: Tantalus Media

Publisher: Nintendo

TOP 5 KATHA

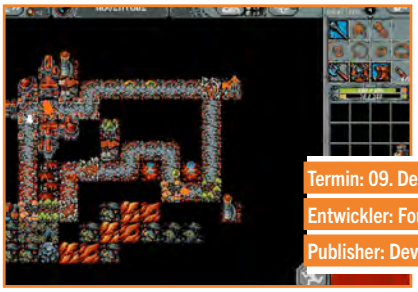
THE BINDING OF ISAAC: REPENTANCE

Termin: 18. November 2021 Entwickler: Edmund McMillen Publisher: Nicalis

Ist hier irgendjemand überrascht? Nein? Na schön. Da es sich bei Repentance ja um die wirklich ganz echt ohne Mist finale Erweiterung von The Binding of Isaac handelt, ist dies das letzte Mal, dass ich in einem Kasten in der N-ZONE davon schwärmen kann. Aber für mich ist der Abstieg des kleinen Jungen in den Keller eben so nahe dran am perfekten Spiel wie kein anderer Titel. Jeder Run ist anders, Strategien können sich innerhalb kurzer Zeit ändern, und Spaß macht mir das Rogue-like wie am ersten Tag – nein, eigentlich noch mehr als damals! Die neuen Inhalte in Repentance können sich sehen lassen: Die Charakterriege hat sich verdoppelt! Ich kann also alles noch mal erledigen, mit neuen Items, neuen Mechaniken, neuen Figuren! Für mich ist dieser DLC der krönende Abschluss meines Lieblingsspiels und ich werde noch sehr lange Freude daran haben, den ganzen neuen Content freizuschalten und mir die frischen Top-Synergien zu erarbeiten.

LOOP HERO

So kurz vor dem Ende des Jahres dann noch so ein Spiel, das ich schon lange auf dem Wunschzettel stehen habe und bei dem ich lieber auf den Switch-Release warten wollte, anstatt unbequem am PC zu zocken. Rogue-likes sind auf dem Sofa einfach viel angenehmer, wenn das Gameplay schon eher stressig ist, will ich wenigstens gemütlich sitzen! Auch zu diesem Titel findet ihr den ausführlichen Test weiter hinten in dieser Ausgabe. Ich persönlich schätze an Loop Hero vieles, was mich allgemein anspricht: Pixel-Optik, hier mit deutlichem Retro-Einschlag, Durchgänge, die sich immer neu anfühlen und das Optimieren von Strategien. Werde ich noch viel spielen!



Termin: 09. Dezember 2021
Entwickler: Four Quarters
Publisher: Devolver Digital

UNPACKING

An Unpacking bin ich sehr skeptisch herangegangen. Zum einen, weil ich dieses Jahr erst einen echten Umzug hinter mich brachte. Zum anderen dachte ich, Unpacking sei so ein verkopftes Indie-Adventure mit Schmalspur-Gameplay und Möchtegern-tiefgründiger Story. Tatsächlich aber hat das Spiel für mich ausgezeichnet funktioniert, die Art der indirekten Erzählweise ist genial. Perfekt ist Unpacking zwar nicht, die Geschichte hätte von mir aus gerne noch etwas länger gehen können – aber so insgesamt betrachtet hatte ich hier nicht nur viel Spaß, sondern danach auch das Bedürfnis, anderen von diesem Spiel zu erzählen und es weiterzuempfehlen.

Termin: 02. November 2021
Entwickler: Witch Beam
Publisher: Humble Bundle

JACKBOX PARTY PACK 8

Die Jackbox-Kollektionen haben schon seit langer Zeit einen festen Platz in meinem Herzen, auf der Playstation sowie der Switch. Der aktuelle, achte Teil hat die Party-Runde im Sturm mit dem Spiel Job Job erobert, in dem man Antworten anderer Spieler auf völlig zufällige Allerweltsfragen neu zusammensetzt, um in einem virtuellen Bewerbungsgespräch zu überzeugen. Es ist nicht nur brüllend komisch, sondern auch möglich, hier unkompliziert auf Deutsch zu schreiben, anders als beim Großteil der restlichen Jackbox-Spiele. Party Pack 8 wird noch sehr oft und sehr lange bei Feiern zum Einsatz kommen – es ist einfach so gut!

Termin: 14. Oktober 2021
Entwickler: Jackbox Games
Publisher: Jackbox Games

NEW POKÉMON SNAP

Pokémon Snap habe ich schon damals auf unserem guten, alten N64 gerne und viel gespielt. Und das, obwohl der Umfang ja wirklich überschaubar war. New Pokémon Snap hat wieder genau den richtigen Nerv getroffen: Ich liebe es, hübsche Fotos von wilden Pokémon zu schießen und meine Highscores immer weiter zu verbessern. Und die Bidiza sind einfach so süß – mit Abstand meine liebsten Pokémon-Motive. Die Möglichkeit, Schnappschüsse mit anderen Spielern gleich im Spiel zu teilen, ist auch eine tolle Idee. Und ich habe immer noch nicht alle optionalen Nebenaufgaben erledigt. In New Pokémon Snap steckt einfach sehr viel drin!

Termin: 30. April 2021
Entwickler: Bandai Namco Studios
Publisher: Nintendo

TOP 5 LUKAS

CHICORY: A COLORFUL TALE

Termin: 15. Dezember 2021 Entwickler: Greg Lobanov Publisher: Finji

Dieser Eintrag hat es gerade noch so in meine Best-of-Liste geschafft, ist Chicory: A Colorful Tale doch erst Mitte Dezember für die Switch erschienen (einige Monate zuvor kam's für PC und Playstation raus). Ich spiel es gerade und bin noch nicht ganz, aber schon fast durch, und was soll ich sagen: Ich kann nur zu gut nachvollziehen, warum es so viele Traumwertungen bekommt und bekommen und auch meinen lieben Kollegen Maci so verzaubert hat. Mit der Menge an Herzblut, die hier in jeder Figur, jedem Bildschirm, jeder Dialogzeile steckt, könnten weniger gute Entwickler sowie die Hersteller von Blockbuster-Stangenware zehn Titel füllen. Was Chicory ist? Hier kurz für alle, die nicht bis zum Test blättern wollen: Im Grunde ein von 2D-Zelda-inspiriertes Abenteuer, in dem aber kaum gekämpft und stattdessen mit einem überdimensionalen Pinsel gerätselt und natürlich fröhlich eingefärbt wird. Und erzählt wird eine Story, die dermaßen ans Herz geht, dass man fast durchgehend feuchte Augen hat, aber auch regelmäßig lachen muss. Famos!

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Würde es sich bei dem Titel bloß um den Port handeln, wäre das zu wenig, um einen Platz zu ergattern. Klar, ist hier wie dort ein tolles Spiel, jedoch etliche Jahre alt und es wurden einige Details verändert, wenn auch nur sanft. Jetzt kommt das „aber": Da steckt eben nicht nur das Hauptspiel drin! Bowser's Fury nimmt die Assets von 3D World, reichert sie um einen riesigen Bowser an und strickt daraus ein komplett eigenständiges Erlebnis mit offener Welt, irrwitzigen Ideen, knackigen Herausforderungen und jeder Menge Kreativität. So sollen bitte alle Ports aussehen!

Termin: 12. Februar 2021
Entwickler: Nintendo
Publisher: Nintendo

METROID DREAD

Man hätte mir schon sehr, sehr viel Geld bieten oder mich mit Käseentzug bedrohen müssen, damit ich Metroid Dread nicht zu meinen Highlights 2021 gepackt hätte. Seit anderthalb Jahren als Gerücht Teil der Gamingwelt, wurde das 2D-Metroid in diesem Jahr Realität. Und noch viel besser als das, es ist auch noch unfassbar gut! Samus Aran ist zurück, genauso eine coole Socke, wie man sich das als Fan wünscht, und sie erlebt ein Abenteuer, das ganz oben mitspielt bei den besten 2D-Abenteuern der ruhmreichen Reihe. Alte, auf Hochglanz polierte Qualitäten treffen auf wenige, aber tolle neue Ideen, und die Story führt zu Ende, was 1986 am NES begonnen hat. Traumhaft!

Termin: 08. Oktober 2021
Entwickler: Mercury Steam
Publisher: Nintendo

THE GREAT ACE ATTORNEY CHRONICLES

Einspruch abgelehnt! So, das wollte ich nur aus dem Weg haben, bevor sich jemand beschwert, dass Great Ace Attorney unter meinen Spielen des Jahres weilt. Aber warum sollte das jemand tun, die Ace-Attorney-Spiele gehören zu den besten Visual Novels, die es gibt: Sie sind super geschrieben, voller Humor und interessanter Figuren, dabei aber auch immer spannend – und das, obwohl es sich im Kern um Gerichtssaal-Simulationen handelt.

Termin: 27. Juli 2021
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

Ich wundere mich, dass ich Skyward Sword HD zu meinen liebsten Switch-Spielen 2021 zähle. Das Wii-Original ist für mich das schlechteste 3D-Zelda, auch, wenn mein größter Kritikpunkt, die Bewegungssteuerung, in der Neuauflage optional ist und durch einwandfreie Gamepad-Kontrolle ersetzt wurde. Allerdings: Wenn Skyward Sword schlecht ist, ist es schlecht. Wenn es gut ist, ist es aber fantastisch!

Termin: 16. Juli 2021
Entwickler: Tantalus Media/Nintendo
Publisher: Nintendo

15 JAHRE NINTENDO WII

BEWEGUNGSWUNDER UND ÜBERRASCHUNGSKONSOLE

Comeback auf die große Gaming-Bühne: Die 2006 gestartete Wii lehrte Playstation und Xbox das Fürchten. Wir blicken zurück auf die Geschichte der Nintendo-Konsole.

Mal ehrlich, gehörte bei euch eine Partie Wii Sports nicht auch irgendwann einmal zu jedem Treffen mit Freunden? Egal, ob Bowling oder Tennis – dank der einfachen und intuitiven Steuerung avancierte die Nintendo Wii zwischen 2007 und 2010 zu der Konsole schlechthin. Mit über 101 Millionen verkauften Exemplaren hängte Nintendo die damalige Konkurrenz in Form von Sonys Playstation 3 und Microsofts Xbox 360 geradezu mühelos ab.

15 Jahre nach dem Wii-Launch nähert sich die Switch dieser magischen Grenze und dürfte die bislang erfolgreichste Konsole der Mario-Macher wohl in Kürze übertrumpfen. Trotzdem bewies Nintendos weiße Stilikone, dass nicht immer Grafik-Power und Highend-Technik den Unterschied machen. Manchmal genügt zum Erfolg ein unkonventionelles Konzept – und vor allem der unternehmerische Mut, dieses auch in unruhigen Zeiten in die Tat umzusetzen.

Eine Konsole für eure Mutter

Die Reise der Nintendo Wii beginnt Anfang der 2000er. Der Gamecube avancierte damals zur gefloppten Liebhaberkonsole eingefleischter Nintendo-Fans, konnte sich aber am Massenmarkt nicht durchsetzen. Während Nintendo mit dem Würfel gegenüber der ersten Xbox-Generation nur leicht den Kürzeren zog, sah es im Vergleich zur Playstation 2 anders aus: Bis heute rund 22 Millionen verkaufte Gamecube-Konsolen gegenüber 155 Millionen PS2-Geräten sprechen eine eindeutige Sprache.

Nintendo hinkte der Konkurrenz also hinterher. Obwohl das Unternehmen weiterhin Gewinne einfuhr, war vom Glanz früherer

Die Mii-Avatare waren zweifellos ein ungewohnter Anblick. Nach dem ersten Start der Konsole bastelte sich die Nutzer zunächst ihren eigenen Charakter, der sie künftig auf der Wii repräsentierte. (Quelle: Games Press)

Für die Wii implementierte Nintendo ein umfangreiches Shop-System, mit dessen Hilfe man etwa ältere Spiele auf der neuen Konsole kaufen und auch herunterladen kann. (Quelle: Games Press)

Tage nicht mehr viel übrig. In der Folge trat Präsident Hiroshi Yamauchi von seiner Position zurück und übergab die Fackel an Satoru Iwata. Das Besondere an diesem Wechsel: Nicht nur, dass Yamauchi seit 1949 im Amt war, Nintendo war bis dato ein Familienunternehmen, das ausschließlich von Mitgliedern des Yamauchi-Clans geführt wurde. Der Druck auf Iwata-san war also enorm. Doch er sollte diesem Stand halten – wie sich bereits mit seinem ersten Projekt, dem Nintendo DS, zeigte. Der Handheld mit den zwei Bildschirmen machte seinem Namen alle Ehre und verkaufte sich über 154 Millionen Mal. Damit löste der Nintendo DS den Game Boy an der Spitze der mobilen Spielkonsolen ab.

Die Konzeptarbeiten an der Nintendo Wii begannen bereits im Jahr 2001. In einem Interview mit Businessweek (heute Bloomberg) aus dem Jahr 2006 erinnerte sich Designer-Ikone Shigeru Miyamoto: „Wir begannen mit der Idee einer einzigartigen Bedienoberfläche. Wir waren uns einig, dass Leistungsfähigkeit nicht das Wichtigste für eine Konsole war. Zu viele leistungsstarke Konsolen können nicht nebeneinander koexistieren. Das wäre, als wenn es nur fleischfressende Dinosaurier gäbe. Sie würden kämpfen und kämpfen, aber so ihr Aussterben nur beschleunigen."

Sony und Microsoft hatten in puncto Hardware-Power die Messlatte höhergelegt und intern diskutierten die Verantwortlichen bei Nintendo, wie und ob man damit konkurrieren wolle. „Wir dachten, es sei nicht möglich eine leistungsfähige Konsole für weniger als 50.000 Yen (etwa 450 US-Dollar) zu entwickeln.

Lange Schlangen an den Kassen: Auch in Deutschland war die Wii ein großer Erfolg. (Quelle: Games Press)

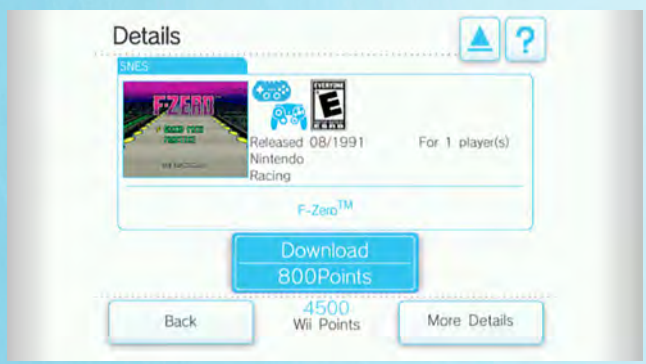
Den Launch der Nintendo Wii setzten die Mario-Macher weltweit groß in Szene. Hier spielt Reggie Fils-Aimé, langjähriger Chief Operating Officer von Nintendo of America, eine Partie Wii Sports. (Quelle: Games Press)

Mehr Leistung bedeutet einen höheren Stromverbrauch und mehr Lüfter, was wieder Lärm erzeugt", führte Miyamoto diesen Punkt weiter aus.

Komplizierte Revolution

Die Nintendo Wii lief damals unter dem Codenamen „Revolution". Das Ziel war es, die Konsole aus den Spielzimmern in die Wohnzimmer zu holen. Deshalb schnitt Nintendo das Gerät nicht allein auf den Hardcore-Gamer zu, sondern nahm sich die Mütter als Zielgruppe vor. Welche Konsole würden auch Mütter wollen und damit spielen? „Leichte Bedienbarkeit, schnell startklar, niedriger Energieverbrauch und ruhige Laufleistung – anstatt nur eine neue Technologie zu entwickeln, dachten wir ernsthaft darüber nach, was eine neue Konsole wirklich bedeutete." Iwata beispielsweise wollte, dass die Nintendo Wii einfach alle bislang veröffentlichten Nintendo-Games abspielen konnte. „Schließlich hassen es Mütter, mehrere Geräte zu kaufen", erklärte Miyamoto im Businessweek-Interview. Darüber hinaus sollte auch unnötiger Kabelsalat vermieden werden, denn Mütter haben keine Lust darauf, die Strippen ständig aufzuräumen. Selbst bei der Auswahl der Hardware und deren Features hatte man stets die Mütter im Hinterkopf, die schließlich die Konsole für ihren Nachwuchs kaufen müssten. Miyamoto stellte ebenfalls klar, dass die Nintendo Wii deutlich leistungsstärker als der Gamecube war, man aber bei vielen Spielen bewusst auf stilisierte Grafik setzte.

Miyamoto bestätigte später, dass unter anderem die Tanz-Controller von Dance Dance Revolution und auch der Nintendo DS eine große Inspiration für die Wiimote-Fernbedienungen sein sollten. Zu dieser Zeit arbeitete Nintendo bereits seit Längerem mit Gyration Inc. zusammen. Das 1989 gegründete US-Unternehmen entwickelte seinerzeit verschiedene Patente auf Basis



Schon früh in der Konzeptphase stand fest, dass auch ältere Titel eine Rolle auf der Nintendo Wii spielen sollten. Mit der Virtual Console ließen sich Klassiker wie das SNES-Rennspiel F-Zero in einer emulierten Fassung an der Wii spielen. (Quelle: Games Press)

Die Nintendo Wii bot auch einige Funktionen, die womöglich niemand jemals ernsthaft nutzte – wie beispielsweise die Möglichkeit zum Verfassen von diversen Erinnerungsnotizen. (Quelle: Games Press)

Die Nintendo Wii erblickte auf der E3 2005 das Licht der Welt. Der damalige Prototyp war allerdings noch pechschwarz und hörte auf den vorläufigen Arbeitstitel „Revolution“. (Quelle: Games Press)

Nintendo-Chef Saturo Iwata präsentierte auf der Tokyo Game Show 2005 zum ersten Mal die Wiimote. Das vorgestellte Modell ähnelte stark der späteren Verkaufsversion. (Quelle: Games Press)

von Bewegungssteuerung. Gyration stand bereits in Kontakt mit Sony und Microsoft, doch die Hardware-Multis lehnten die vorgeschlagenen Konzepte ab – zum Glück für Nintendo. 2001 investierten die Japaner in Gyration und lizenzierten dort eine bewegungsgesteuerte Computer-Maus. Infolgedessen gab Nintendo die Entwicklung einer einhändigen Bewegungssteuerung in Auftrag, für die Gyration mit Bridge Design zusammenarbeitete. Eine der Vorgaben lautete, dass man das „Tastenlayout des Gamecube-Controllers grob beibehalten“ solle. Die Entwicklungszeit des ersten Prototyps betrug rund sechs Monate, allerdings wurde stetig weiter am Design gefeilt, die Entwicklung der Bewegungssteuerung erforderte rund zwei Jahre. Das Ausarbeiten der Übertragung des Infrarotsignals kostete Miyamoto zufolge ebenfalls über ein Jahr. Anfangs funktionierte es nur bei perfekten Lichtverhältnissen, bei hellen Deckenleuchten oder Sonnenlicht aber wurden die Kontrollen immer unpräziser. Das Entwicklerteam musste die Controller daher in allen möglichen Räumen mit unterschiedlicher Ausleuchtung testen.

Unsicherheit bei den Entwicklern

Miyamoto selbst brachte Designideen vom Schlage eines Navigationssystems ein, die später bei der Veröffentlichung von Wii U und Nintendo Switch Verwendung fanden. „Die grundsätzliche Technologie für die Konsole stand Ende 2004, Anfang 2005 fest. Zu diesem Zeitpunkt waren auch die Zauberstabform der Wiimote und der Nunchuk-Controller in ihrem Design fertig. Wir hatten uns außerdem für Bewegungssensoren, Infrarot-Pointer und das Button-Layout entschieden“, ergänzte Miyamoto im Interview. Die Bewegungssteuerung als zentrales Element sollte die Konsole und ihre Handhabung so zugänglich wie möglich machen. Dem entgegen stand beispielsweise auch die Implementierung der Sensorleiste. Schließlich wollte man unnötige Kabel vermeiden. Schlussendlich aber entschied sich Nintendo für diese Lösung, um höchstmögliche Kontrolle und Präzision der 3D-Bewegungserfassung zu garantieren.

Allerdings herrschte auch intern große Unsicherheit bezüglich des Konzepts hinter der Nintendo Wii. Shinya Takahashi, der heutige General Manager von Nintendos interner Entwicklungsabteilung, erinnerte sich 2019 im Interview mit The Guardian an diese Zeit: „Sogar unter uns Entwicklern gab es häufig Zweifel! Als das Konzept der Wiimote vorgestellt wurde, war die Reaktion: Was ist das? Ist das echt? Wird das wirklich funktionieren?“ Aber sobald Takahashi und seine Kollegen die neue Konsole ausprobiert hatten, wichen Ängste und Zweifel zugunsten von Vorfreude. „Wir realisierten, dass das [das Konzept der Nintendo Wii; Anmerkung der Redaktion] funktionieren wird“, stellte Takahashi abschließend fest.

Diese Probleme zeigten sich schließlich auch in der ersten Vorstellung der Konsole auf der Electronic Entertainment Expo 2005 in Los Angeles. Dort kündigte Nintendo zwar die neue Plattform unter dem Arbeitstitel „Revolution“ an, zeigte jedoch nur die damals noch schwarze Basiskonsole. Iwata-san persönlich hielt die „Revolution“ in einer Hand hoch über dem Kopf und demonstrierte damit deren geringes Gewicht und Größe, betonte aber die innovative Technik dahinter. Zugleich versprach er, dass neue Titel der Zelda- und Mario-Reihen bereits in Entwicklung seien. Wieso aber wurde damals nicht bereits die Bewegungssteuerung präsentiert? Obwohl die Controller im Jahr 2005 fertig entwickelt und bereit für die Produktion waren, gab es vor der E3 in Test-Sessions Schwierigkeiten. Die Verantwortlichen entschieden sich deshalb gegen eine Gameplay- und eine ausführliche Hardware-Demonstration. Nintendo ging also auf Nummer sicher, anstatt womöglich gleich zum Start mit Kritik überhäuft zu werden.

Kurios: Wie Miyamoto später erklärte, gab es keinerlei Testläufe mit Fokusgruppen. Stattdessen setzte Nintendo auf das Feedback der eigenen Mitarbeiter sowie von Kollegen aus der Industrie. Außerdem lud man zwischendurch Familien zum Probespielen der Prototypen ein. Man wollte so mögliche Leaks im Vorfeld der ersten Präsentation verhindern.

Aus Revolution wird Nintendo Wii

Die Präsentation der Wiimote erfolgte schließlich auf der Tokyo Game Show im September 2005. Die dort vorgeführte „Nintendo-Fernbedienung“ war nahezu identisch mit den Modellen, die später auch in die Läden kommen sollten. Neben einer Keynote von Iwata-san erwartete Spieler hier zudem ein erster Trailer, der aufzeigte, wie die Wiimote funktionieren würde.

Iwata untermauerte außerdem das Bestreben, die Nintendo-Community zu erweitern: „Um die Videospiel-Bevölkerung zu vergrößern, ist es für uns notwendig, dass sich jedes Familienmitglied dazu befähigt fühlt, den Controller aufzunehmen und zu spielen.“ Die Hardcore-Gamer wiederum holte Nintendo mit der bereits in der Konzeptphase anvisierten Abwärtskompatibilität ab. Von Haus aus gab die Konsole Gamecube-Spiele wieder. Ältere Titel aus der Nintendo-Historie konnte die Wii indes via Virtual Console emulieren. Dazu unterstrichen Kommentare bekannter

Ein typisches Pressebild aus der damaligen Zeit: Nintendo stellte die Action auf dem Bildschirm dem Geschehen aus dem heimischen Wohnzimmer gegenüber. (Quelle: Games Press)

Entwickler die Neuartigkeit der Hardware. Metal-Gear-Solid-Mastermind Hideo Kojima damals noch bei Konami, erklärte beispielsweise, dass die Wiimote etwas sehr Unerwartetes sei und vollkommen neue Möglichkeiten böte. Zu diesem Zeitpunkt aber lief das Produkt weiterhin unter dem Codenamen „Revolution". Die Umbenennung erfolgte einen Monat vor der E3 2006 und wurde von der Öffentlichkeit sehr kritisch aufgenommen. Für Nintendo bedeutete der Begriff „Wii" das gemeinsame Erleben einer neuen Spielerfahrung. Die zwei „i" symbolisieren dabei zwei nebeneinanderstehende Menschen. Dummerweise kam dieser Titel weltweit alles andere als gut weg und wurde zur Lachnummer. Schließlich bedeutet „to wee" im Englischen umgangssprachlich „pinkeln" – und entsprechend machten viele Witze über die neue Nintendo-Konsole die Runde.

Erfolgreicher Start zum Schnäppchenpreis

Nintendo kündigte die Wii für das Weihnachtsgeschäft 2006 an. Die Konsole erschien am 19. November zunächst in Nordamerika, am 02. Dezember in Japan, am 07. Dezember in Australien und am 08. Dezember in Europa. Zu jener Zeit traf Nintendo erneut auf starke Konkurrenz: Microsofts Xbox 360 erschien bereits im Winter 2005 und hatte sich etabliert. Sony Playstation 3 kam dagegen in Japan und den USA wenige Wochen vor der Nintendo Wii auf den Markt. Der Preis war – neben einem starken Launch-Lineup – ein entscheidender Punkt für die neue Konsole des Unternehmens. Nintendo unterbot Sony und Microsoft auf allen Märkten und „pries" die Wii etwa in Europa für 249 Euro, in den USA für 249 US-Dollar (damals rund 197 Euro) und in Japan für 25.000 Yen (damals rund 167 Euro) an.

Wäre es nach Miyamoto gegangen, hätte die Wii sogar nur 100 Dollar gekostet. Er hätte am liebsten auf das Technologie-Upgrade verzichtet und das gesparte Geld in das Interface und die Spiele selbst gesteckt. „Hätten wir nicht NAND-Flash-Speicher und andere teure Bauteile verwendet, hätten wir dieses Ziel vielleicht auch erreicht. (...) Wir wollten aber von Beginn an eine Konsole veröffentlichen, die nicht mehr als 25.000 Yen kostet. Das war ein gewagtes Vorhaben, aber wenn man nicht mit einer Grenze startet, kann man die Kosten nicht kontrollieren und verliert Geld. Außerdem dachten wir, eine günstige Konsole würde die Mütter glücklich machen", philosophierte Miyamoto im Businessweek-Interview.

Das Konzept zahlte sich aus: Bereits im September 2007 ließ Nintendo Microsofts Xbox 360 mit neun Millionen weltweit verkauften Konsolen hinter sich. Die Playstation 3 sah mit damals 3,7 Millionen abgesetzten Einheiten gegenüber der beinahe zeitgleich gestarteten Wii kein Land. Den Höhepunkt erreichte der Wii-Hype schließlich 2008/2009 mit über 25 Millionen verkauften Konsolen. Die Wii war ein Mega-Hit und brachte Nintendo dorthin, wo man sich zuletzt in den 90er-Jahren sah: an die Spitze der Konsolen-Hersteller. Der Erfolg begründete sich jedoch nicht allein in der innovativen Hardware, sondern auch in den dafür optimierten Spielen.

Mehr als nur Wii Sports!

Wie bereits eingangs erwähnt, verbinden viele sicherlich Wii Sports und dort im speziellen Bowling und Tennis mit der Nintendo Wii. Kein Wunder, legte Nintendo die Minispielsammlung doch jeder neuen Konsole bei. Das Ergebnis: Wii Sports wurde von den Konsumenten stets als Erstes ausprobiert und zeigte sogleich, wohin die Reise mit dieser Konsole gehen sollte. Die Grafik war einfach und absolut kindgerecht. Das war aber zweitrangig, als viel wichtiger erwies sich hier das Gameplay. Binnen Sekunden konnte jeder die Wiimote in die Hand nehmen und mitspielen. Egal, wie alt, wie jung oder wie betrunken man auch war – wo andere Spiele Fähigkeiten voraussetzten und eine Lernkurve boten, trumpfte die Wii mit ungezügelter Spielfreude auf. Gerade in Mehrspielerduellen entstanden so schweißtreibende Matches, bei denen der Spaß im Vordergrund stand. Für viele war die Nintendo Wii keine Konsole, mit der man Stunden über Stunden verbrachte. Vielmehr erwuchs sie zum kurzen Zeitvertreib für Müßiggang und Ablen-

kung. Stress im Job? Spiel doch einfach Wii Sports! Heute noch nicht bewegt? Dann gönn dir eine schnelle Runde Tennis!

Ähnlich wie schon beim Game Boy, dem der Denkspiel-Hit Tetris beilag, tat Nintendo enorm gut daran, seiner neuen Konsole mit Wii Sports ein für die Plattform optimiertes Spiel dazuzulegen. Denn eins zeigte sich auch: Der Spielspaß hing bei Nintendo-Wii-Titeln stark vom Konzept und der Anpassung an die Hardware ab. Viele Drittherstellter versuchten sich zwar an Experimenten, scheiterten aber. So büßten etwa Umsetzungen wie Call of Duty 3 oder Brothers in Arms: Double Time merklich an Präzision ein und verhagelten so Action-Fans das Spielerlebnis. Wenig verwunderlich tummelten sich später vor allem Nintendo-Produktionen wie Super Mario Galaxy und dessen Nachfolger, Mario Kart Wii (inklusive Plastik-Lenkrad), The Legend of Zelda: Twilight Princess, Super Smash Bros. Brawl oder Xenoblade Chronicles ganz oben in den Wertungs- und Verkaufscharts.

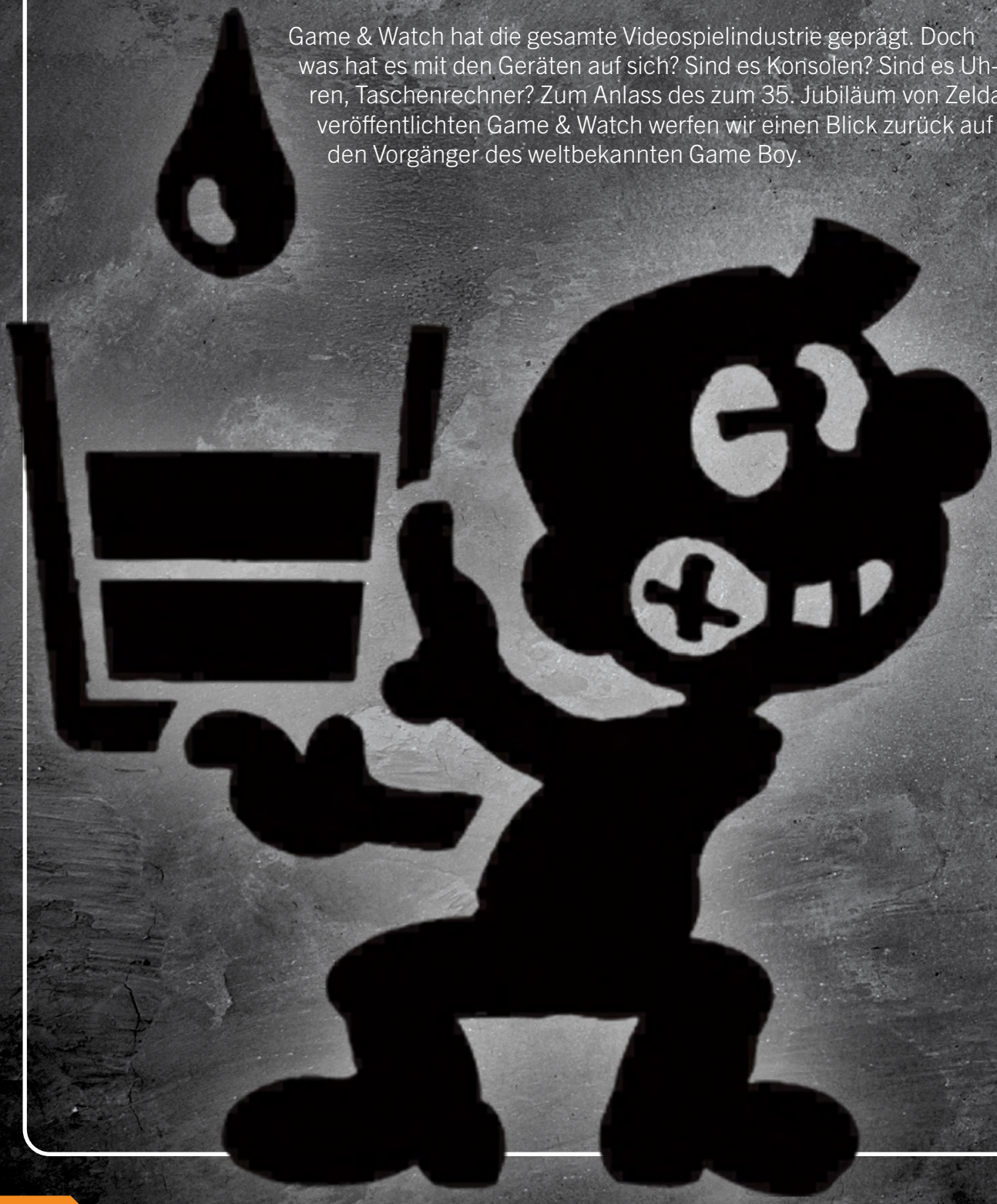
Und genau an dieser Stelle zeigt sich auch das große Problem der Wii: Nintendo kämpfte allein auf weiter Front. Mit der Ankündigung der Wii U für das Jahr 2012 zogen sich immer mehr Dritthersteller zurück. Das Angebot an aktuellen Neuerscheinungen sank und auch die einstmals neue Hardware hatte sich abgenutzt. Die Nintendo Wii startete rasant und zog mit kultigen Auftritten in The Big Bang Theory und anderen TV-Serien in die Popkultur ein. Allerdings büßte sie auch ebenso schnell wieder an Bedeutung ein und wurde in vielen Wohnzimmern zum Staubfänger. Doch auch wenn sich der Gaming-Markt längst von der Nintendo Wii abgewandt hat, so findet das weiße Bewegungswunder doch weiterhin seinen Einsatzzweck – nämlich in Einrichtungen wie Seniorenheimen oder Kindertagesstätten. Das intuitive Gameplay kommt Jung wie Alt gleichermaßen zugute und fördert die Freude an der Bewegung. Und sind wir ehrlich: So eine Partie Bowling macht auch im Jahr 2021 noch Spaß, oder?

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

In Städten auf der ganzen Welt kampierten Nintendo-Fans, um doch noch eine neue Konsole zu ergattern. Das heutige Problem der Scalper war damals noch unbedeutend. (Quelle: Games Press)

DIE GESCHICHTE VON GAME & WATCH

Game & Watch hat die gesamte Videospielindustrie geprägt. Doch was hat es mit den Geräten auf sich? Sind es Konsolen? Sind es Uhren, Taschenrechner? Zum Anlass des zum 35. Jubiläum von Zelda veröffentlichten Game & Watch werfen wir einen Blick zurück auf den Vorgänger des weltbekannten Game Boy.



Vor dem aktuellen Zelda-Modell erschien Game & Watch Super Mario Bros. Die modernen Taschenkonsolen haben keinen LCD-Bildschirm mehr. (Quelle: Nintendo)

Die Figuren sehen zwar nicht aus wie die bekannten Brüder, tatsächlich steuert man hier in aber Luigi (links) und Mario (rechts). (Quelle: Mobygames)

Nintendo war, ist und bleibt Marktführer in Sachen Handhelds. Game Boy, Nintendo DS, Nintendo 3DS und Nintendo Switch – alles große Erfolge. Doch schon in den 80er-Jahren setzte Nintendo erfolgreich Pläne um, mit denen das Unternehmen Gaming für unterwegs veröffentlichte. Die Idee kam dem Programmierer und späterem Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi, als er in der Bahn sah, wie ein Mann aus Langeweile mit seinem Taschenrechner herumspielte. Klar, zu dieser Zeit hatte ja auch niemand ein Handy mit Internetzugang, Spielen, Filmen oder anderen Unterhaltungsmöglichkeiten in der Tasche. Yokoi fragte sich: Lassen sich LCD-Bildschirme, wie man sie auf Taschenrechnern findet, nicht auch nutzen, um Videospiele darzustellen? Gesagt, getan: Im April 1980 erschien das erste Modell von Game & Watch mit dem simplen Namen Ball in Japan. In Nordamerika und Europa wurde das Gerät ebenfalls veröffentlicht und genoss Erfolg, doch anfangs unter anderen Namen. In Amerika etwa wurden die ersten Modelle als Time Out vermarktet. Im deutschsprachigen Raum vertrieb sie eine Firma namens Bienengräber unter dem Namen Tricotronic, und das schon seit den Achtzigern, also bevor die Tochternierderlassung Nintendo of Europe in Großostheim 1990 ins Leben gerufen wurde. Bienengräber war spezialisiert auf den Import und Vertrieb von japanischem Spielzeug und Marken, darunter zum Beispiel das in Deutschland beliebte Plüschtier Monchhichi und diverse Produkte von Bandai. Der Vertrag zwischen Bienengräber und Nintendo hielt eine ganze Weile; in Deutschland wurden unter dem Titel (Super) Tricotronic mehr als 20 Konsolen veröffentlicht, komplett mit deutschen Anleitungen und übersetzten Titeln. Judge hieß also hierzulande „Das Hammer-Duell“ und Chef trug die Bezeichnung „Die verrückte Küche“. Neben Bienengräber gab es weitere Distributoren in Deutschland und dem deutschsprachigen Ausland, heute sind nicht mehr alle Firmenverflechtungen komplett nachzuvollziehen. Solltet ihr noch mehr zu diesem Thema wissen wollen, empfehlen wir die überaus informative und schön aufbereitete Fan-Seite www.gameandwatch.ch rund um das Thema, insbesondere den FAQ-Bereich!

Komplett erfunden hat Nintendo das Prinzip LCD-Spiel indes nicht. Bereits in den 70er-Jahren erschienen simple, oftmals elektromechanische Spielgeräte mit LCD-Displays des japanischen Herstellers Tomy. Da die LCD-Technologie in den 80er-Jahren aber deutlich günstiger in der Herstellung wurde, machte dies die Massenproduktion entsprechender Geräte natürlich attraktiver.

Simpel und schlicht

Die Technik des Game & Watch ist so simpel, wie man es sich nur vorstellen kann: Ein LCD-

In den Spielen der Reihe Game & Watch Gallery wurden Minispiele frisch aufgelegt. Yoshi verteidigt im neuen Vermin seine Eier! (Quelle: Mobygames)

Bei der weniger bekannten Vs-Reihe gab es für jeden Spieler einen eigenen Controller. Unter anderem konnte man gegeneinander boxen. (Quelle: Mobygames)

Bildschirm, welcher an besagte Taschenrechner oder auch alte Digitaluhren erinnert, lässt verschiedene vorgegebene Grafiken aufleuchten, die sich mit den Knöpfen steuern lassen. Durch die Limitationen dieser Technologie war die Auswahl an möglichen Spielen begrenzt. So bestand das Gameplay bei den meisten Modellen von Game & Watch daraus, in einer simplen Aufgabe eine möglichst hohe Punktzahl zu ergattern. Beim ersten Titel, Ball, muss man beispielsweise Bälle jonglieren und so lange es geht in der Luft halten. Ein Ende existiert theoretisch nicht, solange man keine Fehler macht. Aus diesem einfachen Konzept wurde alles Erdenkliche rausgeholt! Insgesamt 59 verschiedene Spiele sind erschienen. Die meisten nutzten als Spielfiguren simple Strichmännchen, die erst später als Mr. Game & Watch bezeichnet wurden, doch auch Spiele mit lizenzierten Charakteren wie Micky Maus, Snoopy und Popeye kamen auf den Markt. Da jede Konsole ein einzelnes Spiel beherbergte hatte, welches nicht ausgetauscht werden konnte, wurden die Knöpfe dem jeweiligen Titel einfach angepasst. Deshalb gab es große Unterschiede bei der Button-Verteilung von Modell zu Modell.

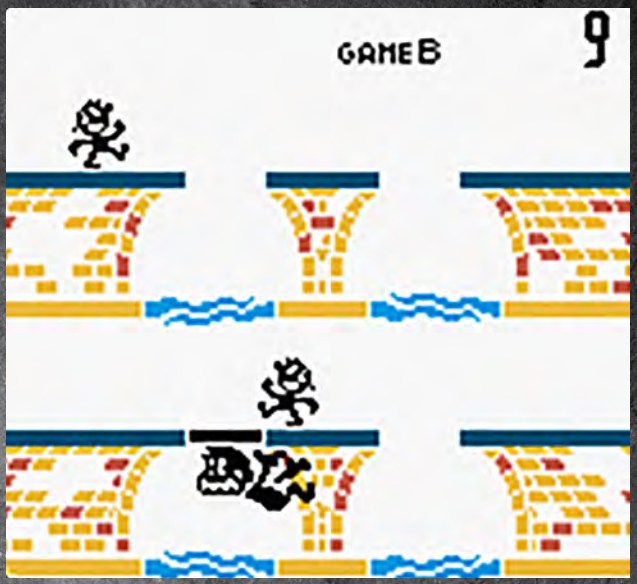
Ein Game & Watch ließ sich nicht ausschalten, denn wie im Namen schon andeutet, enthielt jedes Exemplar eine Uhr mit Weckerfunktion, stets erreichbar über einen designierten Button. Die Lebensdauer der Knopfbatterien umfasste Monate, wenn nicht sogar Jahre, je nach Spieldauer und -frequenz. Somit war der fehlende Power-Schalter also kein großes Problem. Die Original-Batterien von Game & Watch werden heute zwar nicht mehr hergestellt, es gibt aber Ausweichmodelle, die saftlosen Konsolen neues Leben einhauchen können. Hintergrundmusik, wie man sie heute nicht nur aus jedem Handy-Spiel kennt und auch damals wenig später vom Game Boy, war bei Game & Watch nicht existent. Lediglich Sound-Effekte in Form von Pieptönen hatten die Spiele zu bieten.

Gold, Silber, Kristall

Das Aussehen der tragbaren Minikonsolen war extrem variabel. Die Handhelds der ersten Reihe sahen sich noch sehr ähnlich: ein simples, rechteckiges Gerät mit silbern schimmerndem Plastik, Knöpfen auf der rechten und linken Seite und einem ebenso rechteckigen Bildschirm in der Mitte. Diese ursprünglichen Geräte wurden später wegen ihres Aussehens als Silber-Serie bezeichnet. Darauf folgten neue Varianten, bei denen die Handhelds mit goldenem Plastik verziert waren, die Gold-Serie. Die nächste Reihe hatte breitere Bildschirme und war dementsprechend als Wide-Screen-Serie bekannt. Danach wurde mehr mit dem kompletten Aufbau der Hosentaschenkonsolen experimentiert und so erschienen Systeme mit zwei übereinander angeordneten Bildschirmen, welche man auf- und zuklappen konnte. Diese als Vertical-Multi-Screen-Serie bekannte Reihe inspirierte Jahre später das Design des Nintendo DS! Eine ähnliche Gestaltung, nur mit horizontal angereihten Bildschirmen, hatte die folgende Horizontal-Multi-Screen-Serie. Danach wurde das Wide-Screen-Modell mit der New-Wide-Screen-Serie erneut aufgegriffen. Die wiederum darauf folgende Tabletop-Serie entfernte sich vom typischen Handheld-Format und erinnerte an winzige Arcade-Automaten. Ähnlich gestaltet war auch die Panorama-Serie, nur, dass die Bildschirme dieser Spiele mit einem Spiegel reflektiert wurden. Die Super-Color-Serie gab den sonst schwarzen Bildern durch gefärbte Bildschirme bunte Elemente. Dann kam die Micro-Vs-Serie, die im Gehäuse zwei Controller für den Multiplayer versteckte.

Der doppelte Bildschirm wird beim Modell Rain Shower genutzt, um beide Seiten des Hauses zu zeigen. Verhindert, dass die Wäsche nass wird! (Quelle: Mobygames)

Bei Greenhouse findet das Geschehen auf zwei Ebenen statt. Schützt auch die Blumen oben! (Quelle: Mobygames)



Die Themen der Spiele sind sehr simpel und deshalb auch universell ansprechend. Verhindert, dass Passanten in Löcher fallen. (Quelle: Mobygames)

Und die Konsolen der Crystal-Screen-Serie hatten einen Bildschirm, der Spieler durch die Konsole hindurchschauen ließ. Richtig futuristisch! Außerhalb jeglicher Serien gab es zudem einen Re-Release von Ball durch Club Nintendo im Jahre 2010 und eine Game-&-Watch-Variante von Super Mario Bros., deren Form an Diskun, das Maskottchen des Famicom Disk Systems, erinnert. Die aktuellen Modelle, also die Anniversary-Editionen von Super Mario Bros. und The Legend of Zelda, gehören zur Color-Screen-Serie.

Neben den alten Originalmodellen existieren besondere Exemplare wie etwa Werbeträgerkonsolen. Die beinhalten die gleichen Spiele und sehen genauso aus wie die herkömmlichen Versionen, wurden aber von den entsprechenden Herstellern zusätzlich mit eigenem Logo auf dem Gehäuse bedruckt und als Werbegeschenke an Kunden verteilt. Dem Erfolg von Game & Watch dürften außerdem einige illegale Kopien zu verdanken sein, die vor allem in Russland zu finden waren und bei denen man sogar Bildschirme zum Wechseln mit anderen Hintergrundbildern kaufen konnte.

Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft von LCD-Spielen

Zu seiner Zeit hatte Game & Watch aber auch ganz offizielle Konkurrenz. Ein großer Nebenbuhler mit ähnlichen Ideen war der Hersteller Tiger Electronics. Sollte euch der Name nicht sagen, dürfte euch wohl zumindest ein Produkt der Firma bekannt vorkommen: Das Ende der 90er-Jahre beliebte Elektronikspielzeug Furby wurde von Tiger Electronics erfunden. Ein großer Vorteil der Spiele und Konsolen des Herstellers waren die Lizenzen. Tiger schaffte es zwar, insgesamt mehr Lizenzen als Nintendo zu ergattern, und so erschienen zum Beispiel auch Tiger Electronic Games mit Sonic und Mega Man in den Hauptrollen. Dennoch schaffte es am Ende Nintendo mit Game & Watch, die insgesamt erfolgreichste LCD-Spielereihe zu werden. Im Herbst 2020 kündi-

Nicht nur Mario und Mr. Game & Watch waren Protagonisten, es gibt auch Varianten mit anderen bekannten Helden wie Popeye. (Quelle: Mobygames)

In Super Smash Bros. Melee feierte Mr. Game & Watch nach vielen Jahren seine Rückkehr. Die Moves stammen aus den LCD-Spielen! (Quelle: Nintendo)

Jongliert das Essen mit der Pfanne, damit es nicht auf den Boden fällt! Dieses Spiel ist eine Art komplexere Version von Ball. (Quelle: Mobygames)

Trotz einfachster Technik erkennt man die Entenhausener Micky, Goofy und Donald auf den ersten Blick. Sie arbeiten als Feuerwehrleute. (Quelle: Mobygames)

Die Betätigungsfelder von Mr. Game & Watch sind vielfältig. Mal rettet er Menschen, die aus brennenden Häusern fallen, mal taucht er nach Schätzen.

gte Hasbro an (Tiger Electronics wurde vom Spielzeughersteller aufgekauft), dass vier Modelle der alten LCD-Handheld-Reihe neu aufgelegt würden. In Nordamerika kosten die neuen Geräte mit Spielen zu Sonic, X-Men, Transformers und Die kleine Meerjungfrau bei Händlern wie Gamestop circa 15 US-Dollar.

Ihr seht schon: Zwar wurden LCD-Spiele in jeglicher Hinsicht spätestens in den 90ern von besserer Technik abgelöst, sie verschwanden aber nicht vollständig von der Bildfläche. Beispielsweise boten Fast-Food-Ketten wie Burger King oder McDonald's in den 2000ern noch ab und zu LCD-Spiele mit Lizenzen wie Sonic oder Star Wars an. Auch Bandai versuchte sich in der Welt der LCD-Gaming-Branche. Das erfolgreichste Resultat ist das weltbekannte Tamagotchi. Die kleinen, Schlüsselanhänger-ähnlichen Konsolen bieten ein digitales Haustier zum Pflegen. Selbst im Jahre 2008 ersann Bandai noch neue LCD-Experimente wie Tuttuki Bako, eine Box mit LCD-Bildschirm und einem Loch, in welches man einen Finger stecken kann. Der

Die unterschiedlichen Modellserien trugen ihren Designs entsprechende Namen. Hier sehen wir ein Gerät aus der Wide-Screen-Reihe. (Quelle: Mobygames)

Finger wird dann vom Gerät erkannt und als Steuerelement für die integrierten Spiele verwendet. Heutzutage werden LCD-Spiele aber hauptsächlich nur noch für Variationen von beliebten Brett- und Kartenspielen verwendet, wenn überhaupt.

Der monumentale Einfluss des Game & Watch

Zwar feiern wir momentan den Release eines weiteren Modells von Game & Watch, doch dieses Gerät ist eher als Liebhaberstück für Nostalgiker und Sammler zu sehen. Die ursprüngliche Ära von Game & Watch endete mit dem Release des Game Boy, ebenfalls entworfen von Gunpei Yokoi. Eine tragbare Konsole mit austauschbaren Modulen und viel komplexeren Spielerlebnissen – der Game Boy erinnerte nicht mehr an einen Taschenrechner, sondern bot tatsächlich eine echte Konsolenerfahrung für unterwegs. Game & Watch zieht bei diesem Vergleich zwangsläufig den Kürzeren, doch der Einfluss der kleinen Konsolen ist heute noch deutlich zu spüren. Das klassische Steuerkreuz etwa, das sich auf fast allen Nintendo-Konsolen finden lässt, debütierte auf einem Game & Watch. Auch der erste Auftritt von Marios Bruder Luigi war nicht im Arcade-Spiel Mario Bros., sondern im Game-&-Watch-Modell Mario Bros., in welchem Mario und Luigi in einer Fabrik arbeiten. Sowohl der DS als auch die Nintendo Switch orientierten sich für ihre besonderen Features an klassischen Game-&-Watch-Geräten. Und Mr. Game & Watch höchstpersönlich taucht seit Super Smash Bros. Melee regelmäßig als spielbarer Charakter auf. Für Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance und Nintendo DS erschienen zudem mehrere Re-Releases und Remakes alter Game-&-Watch-Titel. Auf dem Game Boy fing das mit der simplen Game Boy Gallery an, kurz danach veröffentlichte Nintendo mit Game & Watch Gallery mehrere Spieleklassiker der Vorgänger-Handhelds in einer Sammlung. Im Menü konnte man zwischen der alten LCD-Optik und einer neuen, überarbeiteten Pixeloptik wählen. Und Hintergrundmusik gab es sogar auch! Insgesamt wurden vier Ausgaben der Gallery-Reihe veröffentlicht, die letzte auch für die Switch-Vorgängerkonsole Wii U. Aber natürlich ist das ein ganz anderes Spielgefühl als auf einem echten Game & Watch, also einem erstaunlich leichten, sehr schmalen Gerät mit LCD-Bildschirm. Solltet ihr nun Interesse haben, selbst einmal Hand an die Original-Hardware zu legen (und damit meinen wir nicht die modernen Varianten mit Mario und Link), dann müsst ihr verhältnismäßig tief in die Tasche greifen. Für gut erhaltene, funktionstüchtige Modelle solltet ihr mindestens 100 Euro einplanen, und wie üblich steigt der Preis schnell weiter in die Höhe, wenn es sich um ein besonders seltenes Exemplar handelt oder auch noch

Marios Zementfabrik – eines der besten Spiele von Game & Watch – gab es auch mit Arcade-Aufstellerhülle. (Quelle: Xabi Vazquez auf Flickr)

Verpackung und Anleitung beiliegen sollen. Wie verbreitet Fälschungen alter Game & Watch sind, lässt sich indes nur schwer sagen. Im Bereich der Retro-Games hat diese Praktik zwar zugenommen, aber die LCD-Handhelds sind noch ein gutes Stück mehr Nischenthema als alte N64- oder SNES-Spiele. Die Nachfrage könnte also zu gering für groß angelegte Fälschungsaktionen sein.

Aber egal, ob man je ein Original von Game & Watch, eine der zig Neuauflagen, die modernen Varianten oder gar nichts davon gespielt hat: In zahlreichen Nintendo-Spielen tauchen Referenzen und Anspielungen auf Game & Watch auf, sogar als Easter Eggs sind Spiele aus Game & Watch gelegentlich in anderen Titeln versteckt. Aus heutiger Sicht wirken die LCD-Konsolen zwar simpel, aber damals stellten sie einen riesigen Schritt in Richtung portables Gaming dar – das lässt sich auf keinen Fall abstreiten!

Niklas Poelen & Katharina Pache

Eine Originalverpackung zum Modell Donkey Kong 2 aus den USA. In Deutschland vertrieb Bienengräber die Hosentaschenkonsolen. (Quelle: Mobygames)

GAME & WATCH™ THE LEGEND OF ZELDA™

GEWINNSPIEL

Mit Unterstützung von Nintendo verlosen wir dreimal je ein Exemplar des brandneuen Game & Watch: The Legend of Zelda. Außerdem gibt's obendrein je ein Putztuch für das Display und ein Shirt im Zelda-Design dazu – viel Erfolg bei der Teilnahme!

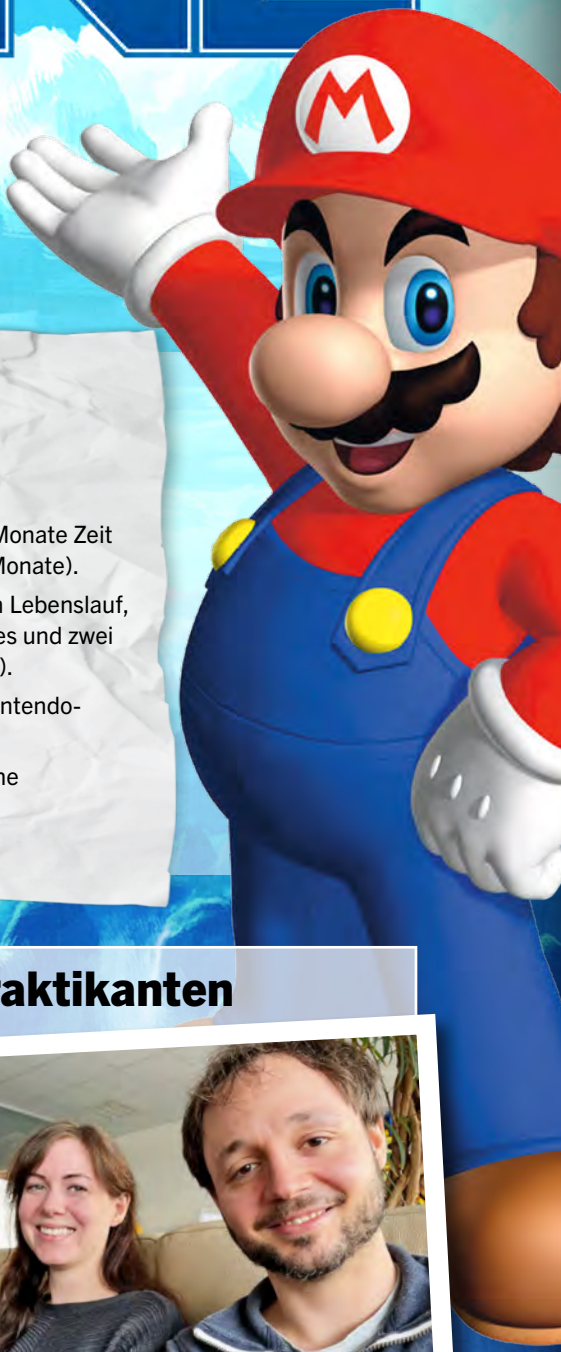
Na, Lust bekommen auf ein eigenes Game & Watch? Dann solltet ihr bei unserem Gewinnspiel mitmachen, bei dem wir dreimal je ein Fan-Paket rund um das neue Modell zu Ehren des 35. Jubiläums von The Legend of Zelda verlosen. Drin stecken je einmal Game & Watch: The Legend of Zelda, ein dazu passendes Shirt (nur in der Größe M vorhanden) und ein zur Konsole passendes Putztuch mit Zelda-Design. Um an der Verlosung teilzunehmen, schreibt eine Mail an katharina.pache@computec.de mit dem Betreff „Game & Watch". Unter allen Teilnehmern werden drei Gewinner zufällig ausgelost. Einsendeschluss ist der 31. Januar 2022. Wir drücken die Daumen!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

3x JE EIN THE LEGEND OF ZELDA: GAME & WATCH-FAN-PAKET
enthalten sind
1x Game & Watch,
1x T-Shirt und
1x Putztuch

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

GAME & WATCH: THE LEGEND OF ZELDA

Sammlerstück in Serie: Nach Super Mario bekommt auch The Legend of Zelda einen Retro-Handheld spendiert. Mit an Bord: Drei Kultspiele, ein paar Extras – und ein dickes Versäumnis.

Nun also auch Zelda: Ein Jahr nach dem Game & Watch: Super Mario Bros. bringt Nintendo einen weiteren Retro-Handheld auf den Markt. Die Mini-Konsole ist ganz auf unser liebstes Spitzohr Link zugeschnitten und richtet sich explizit an Zelda-Fans. Wir haben uns das kleine Gerät genau angesehen.

Das Äußere zählt (auch)

Zur Erinnerung: Die ursprünglichen Game-&-Watch-Konsolen erschienen bereits 1980 und waren die ersten tragbaren LCD-Spielgeräte von Nintendo. Absoluter Kult! Mit diesen alten Dingern hat die neue Zelda-Ausgabe aber höchstens noch das Äußere gemein: Durch seine schmalen Abmessungen (ca. 11 x 6,5 cm) und einer Dicke von nur 1 cm passt das Fliegengewicht bequem in jede Hosentasche. Der helle Bildschirm fällt mit einer Diagonale von 2,4 Zoll (ca. 6 cm) sehr klein aus, ist für die enthaltenen Spiele aber völlig ausreichend. Einen Kopfhörerausgang gibt es wieder nicht, dafür aber einen anständigen Lautsprecher. Die Tasten

Der NES-Kulthit The Legend of Zelda ist gut auf dem Game & Watch spielbar. Beachtet, dass das Spiel auch diesmal nicht ins Deutsche übersetzt wurde.

Auch der eher umstrittene NES-Klassiker The Adventures of Link ist an Bord. Prima: Ihr könnt jederzeit bequem zwischen allen Spielen und der Uhr wechseln.

Das brillante Link's Awakening liegt in seiner ursprünglichen, farblosen Game-Boy-Fassung vor. Lediglich ein paar kleine Texte wurden angepasst.

Öder LCD-Klassiker: Vermin von 1980 war einer der ersten Game-&-Watch-Titel und ist auch in der Zelda-Neuauflage enthalten. Euer Ziel: Maulwürfe verhauen.

und das Steuerkreuz fühlen sich ordentlich an, allerdings sitzen sie wieder sehr tief am Gerät – das ist für größere Hände eher unangenehm. Immerhin hat man aber an Start- und Select-Tasten gedacht, die bequem über den A- und B-Knöpfen liegen. Unverändert: Das dünne Plastikgehäuse, das durch eine schöne vergoldete Front aufgewertet wird. Auf der Rückseite leuchtet sogar ein grünes Triforce durchs Gehäuse, sobald ihr das Gerät einschaltet – ein hübsches Detail! Ein Netzteil wird nicht mitgeliefert, dafür aber ein USB-C-Kabel, das dem Winzling schnell genügend Saft spendiert, um ein paar Stunden durchzuhalten.

Drei Kultspiele für Zelda-Fans

Die Spielauswahl fällt deutlich besser aus als bei Marios letzter Retro-Konsole: Mit The Legend of Zelda und Zelda 2: The Adventure of Link sind nicht nur zwei echte NES-Klassiker vorinstalliert, auch der Game-Boy-Hit The Legend of Zelda: Link's Awakening ist an Bord. Klasse! Aber Vorsicht: Bei den NES-Spielen habt ihr nur die Wahl zwischen englischer und japanischer Version, deutsche Texte gibt's immer noch nicht.

Immerhin liegt Link's Awakening aber in vier Sprachfassungen vor, darunter auch Deutsch. Beachtet hierbei, dass es sich nicht um die farbige DX-Neuauflage für den Game Boy Color handelt, sondern um das Graustufen-Original! (Und hier noch zwei Details für Kenner des Spiels: Nintendo hat auch in dieser Fassung einige kontroverse Textstellen aus der Übersetzung von Claude M. Moyse entschärft. Kurioserweise müsst ihr während der Tausch-Questreihe aber immer noch ein Bikini-Oberteil sammeln, das in der späteren DX-Fassung eigentlich durch eine Perlenkette ersetzt wurde.)

An den drei Spielen gibt's natürlich wenig zu rütteln: Wer ein Herz für Retro-Abenteuer hat, bekommt hier eine tolle Auswahl an Zelda-Klassikern! Vor allem Link's Awakening macht immer noch richtig Spaß und ist ein Pflichttitel für jeden Fan. Besonders gut gefällt uns auch, dass man jederzeit bequem zwischen den Spielen wechseln oder die Konsole abschalten kann, ohne Fortschritt zu verlieren. Ihr spielt einfach dort weiter, wo ihr aufgehört habt.

Eine Uhr und ein paar Extras

Zusätzlich zu den drei Hauptspielen gibt's auch noch eine Variante des uralten LCD-Spielchens „Vermin", das aber sehr schnell öde wird. Etwas lustiger ist das Bonusspiel „Timer" im Stil von Zelda 2, in dem ihr ein paar Minuten lang Gegnerwellen bekämpfen müsst. Außerdem ist wie schon bei Marios Game & Watch eine Digitaluhr im Zelda-Design enthalten. Die lässt sich diesmal netterweise so einstellen, dass sich die Konsole nicht mehr von selbst abschaltet. Eine Wecker-Funktion fehlt aber leider noch immer.

Viel drin... und doch fehlt etwas

Natürlich hat Nintendo auch wieder an ein paar Gimmicks und Easter Eggs gedacht. So könnt ihr beispielsweise in allen drei Zelda-Spielen einen simplen Cheat aktivieren (z.B. die A-Taste im Hauptmenü gedrückt halten), um alle Herzteile und volle Kampfkraft zu erhalten. In Zelda 1 könnt ihr auch wie gewohnt die schwierigere „Second Quest" starten, indem ihr ZELDA als Spielernamen eingebt. Im Timer-Bonusspiel gibt's einen versteckten Time-Attack-Modus, auch dazu muss man die A-Taste fünf Sekunden gedrückt halten. Und im Standby (drei Minuten lang keine Knöpfe drücken) werden hübsche Artworks eingeblendet.

Glühende Zelda-Fans bekommen mit dem Game & Watch also einiges geboten. Doch ein bitterer Beigeschmack bleibt: Warum hat Nintendo nicht auch noch die großartigen Game-Boy-Spiele Oracle of Ages und Oracle of Seasons mitgeliefert? Beide Spiele sind für je 6 Euro im E-Shop erhältlich und laufen heute nur noch auf dem 3DS – die hätten doch hervorragend zum Game & Watch gepasst! Zwei zusätzliche Top-Titel hätten auch den Kaufpreis von rund 50 Euro erträglicher gemacht. Denn letztendlich ist auch dieser Game & Watch keine ernstzunehmende Konsole, sondern in erster Linie ein hübsches Sammlerstück, das bei vielen Fans schnell in der Vitrine verstauben dürfte. **Felix Schütz**

Die Innenschachtel aus schwarzer Pappe verfügt über einen kleinen Standfuß. Damit könnt ihr euer Game & Watch aufrichten und als Tischdekoration oder als Uhr auf dem Nachttisch verwenden.

MISSION IN SNOWDRIFTLAND

Am 01. Dezember 2021 ist Mission in Snowdriftland des deutschen Entwicklerteams tons of bits auf Steam für den PC erschienen. Und das ist auch für Nintendo-Fans interessant!

Wer sich denkt „Mensch, das kenne ich doch!“, hat vollkommen recht. Mission in Snowdriftland wurde 2006 im Rahmen eines interaktiven Adventskalenders im Auftrag Nintendos als Browser-Spiel veröffentlicht. Jeden Tag öffnete sich ein Türchen, daher kommt auch der Aufbau mit den 24 Levels. Passend dazu erinnert die Übersicht an einen Adventskalender. Nach seiner Advent-Premiere war Mission in Snowdriftland vier Jahre nicht mehr spielbar. 2010 wurde es erneut kurz online gestellt, aber nur für wenige Tage. Und nun, 15 Jahre nach dem Ursprungsrelease, kehrt Chubby also zurück, nachdem ein bekannter Youtuber die spannende Geschichte des Titels ausführlich aufbereitet hatte und nach zwei darauffolgenden Kickstarter-Kampagnen.

Kein Schnee von gestern

In der Neuauflage muss man dankenswerterweise nicht immer einen Tag warten, um ein neues Türchen öffnen und den nächsten Level spielen zu können. Ansonsten ist aber fast alles wie anno dazumal, von einer leicht überarbeiteten Technik, Steam-Errungenschaften, einem Speedrun-Timer und Unterstützung fürs Gamepad mal abgesehen. In dem Abenteuer manövriert man Chubby, einen kleinen Schneemann, durch eine verschneite Computerspielewelt – im wahrsten Sinne des Wortes. Dabei muss man Gegnern ausweichen, rutschige Parcours meistern, gestohlene Spieledateien zurück in die eigene Welt bringen und den Endgegner, Pinguin El Pix, besiegen.

Aber was ist eigentlich passiert, sodass der kleine Schneemann helfen muss? Der gemeine Pinguin El Pix hat wichtige Videospiele-Artefakte aus dem Geheimarchiv von UPIXO geklaut und in seine Höhle im Snowdriftland gebracht. Diese Welt ist kalt, sie ist sogar so eisig, dass die meisten Helden dort nicht überleben können.

Reise voller Gaming-Nostalgie

Das bestohlene Spieleunternehmen UPIXO war sich zunächst nicht sicher, was zu tun ist, um die gemopsten Dateien zurückzuholen. Dr. Schwabbel, der Assistent des CEOs, sieht dann aber die Lösung für das Problem in der Lobby stehen: Chubby, den kleinen Schneemann. Er scheint perfekt dafür geeignet zu sein, in die verschneite Welt zu reisen. Chubby war eigentlich nur im Unternehmen, weil er sich beschweren wollte, dass er bisher keine geeigneten Rollen in Spielen ergattern konnte. Perfekt geeignet, kommt der Schneemann so also an seine neue Aufgabe als Retter der Videospiele. Kurz nach dieser Anfangssequenz gelangt man schon ins erste Kapitel. In vier übergeordneten Gebieten erwarten uns jeweils sechs Level, und thematisch unterscheiden sich diese deutlich.

Flocken-Fan

So ist man nicht nur in einer Schneewelt unterwegs, sondern auch einem Wald, auf einem Eisberg und im Unterschlupf von El Pix. Pro Level gibt’s 24 Schneeflocken zu finden, die man teilweise einfach nebenher einsammeln kann, manchmal muss man aber auch kleine Umwege hüpfen, um die frostigen Flöckchen zu ergattern. Die Steuerung ist etwas schwammig und man rutscht auf dem schneebedeckten Boden durch die Gegend, was auf einer vereisten Fläche jetzt nicht unbedingt ungewöhnlich ist. Das erfordert dennoch Eingewöhnungszeit, danach kommt man aber gut zurecht. Die Präzision eines Mario-Hüpfers darf man sich halt nicht erwarten.

Sobald man ein Level abgeschlossen hat, erhält man eine der geklauten Spieledateien zurück, dabei handelt es sich immer um von Retro-Spielen inspirierte Objekte. So bekommt man etwa ein grünweißes Ei von Yoshi oder den Frosch aus Frogger. Natürlich muss man nicht einfach nur durch die Welten springen, sondern dabei auch Gegnern

Die Übersicht sieht immer noch aus wie ein Adventskalender und erinnert so an 2006, als jeden Tag ein neues Level verfügbar gemacht wurde.

An manche Schneeflocken kommt man partout nicht ran, weil sie zu weit oben sind. Hier helfen manchmal Schneemänner, die als Trampolin dienen.

Die bunten Vögel, Pinguine und andere Feinde bieten einen netten farblichen Kontrast zur sonst vor allem blau und weiß gehaltenen Umgebung.

ausweichen oder sie durch einen taktischen Sprung auf ihren Kopf bezwingen. Gelingt dies nicht und man wird von einem Feind berührt, verliert man eines von drei Leben. Sind alle Herzen weg, startet das Level von vorne. Als Widersacher stellen sich uns primär Pinguine entgegen. Auf einem Baum im Wald sind Pinguine eigentlich nicht gut aufgehoben, dafür hat sich aber auch eine Lösung gefunden: in diesen Levels tragen sie schicke Eichhörnchen-Outfits, was wirklich ungemein putzig aussieht.

25 days of christmas

Aber nur Pinguine als Gegner wären ziemlich langweilig. Deshalb gibt es zum Beispiel auch gelb gepunktete Orcas oder stänkernde Vögel, die nicht gut auf Chubby zu sprechen sind. Unverständlicherweise, finden wir, so süß, wie er ist! Manche Tiere sehen das zum Glück ähnlich wie wir und sind Chubby wohlgesonnen. Ein gigantisches Mammut transportiert uns netterweise ein ansonsten unpassierbares Stück des Weges entlang oder ein Wal pustet Chubby mit einer Fontäne nach oben, damit wir an höhere Plattformen gelangen.

Zu den 24 Levels und dem Endkampf hat sich in der Neuveröffentlichung übrigens noch ein Türchen dazugeschlichen. Das Abenteuer bietet ein Bonuslevel, das allerdings erst ab dem 24. Dezember 2021 freigeschaltet wird, sodass wir auch noch nicht wissen, was uns dort erwartet.

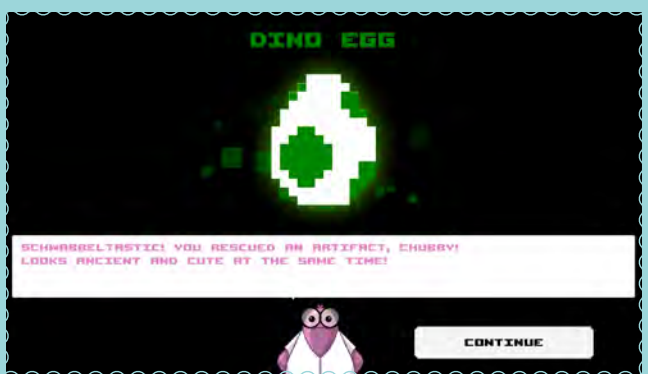
Retrofeeling durch Grafik und Musik

Das 2D-Abenteuer sieht noch fast genauso aus wie damals. Die Texturen sind einfach gestaltet und ohne viel überflüssigen Schnickschnack. Den braucht es aber auch gar nicht. Die verschiedenen Level überzeugen durch Kleinigkeiten. So hat unser kleiner Schneemann einen noch kleineren Hut auf! Die Farbgebung ist bunt, fröhlich und passt zur heiteren Stimmung des Abenteuers. Und natürlich sind die Pinguine in ihren Kostümen ein wahres Highlight – besonders mit ihren süßen Eichhörnchen-Ohren. Schade: Es gibt nur ein Musikstück, das in jedem Level dahindüdelt. Das klingt prinzipiell ganz nett, auf Dauer nervt die Monotonie. Das Jump & Run bietet einige Stunden lustigen Hüpfspaß, sieht knuffig aus und bietet genügend Abwechslung, um einen bei der Stange zu halten. Auf einen gehörigen Zuckerschock muss man sich einstellen – da uns das aber gut schmeckt, wollen wir uns aber keineswegs beschweren.

Mission in Snowdriftland ist seit dem 01. Dezember für sechs Euro via Steam auf dem PC verfügbar, Versionen für Konsolen sind derzeit keine angekündigt.

Rebecca Hermann & Lukas Schmid

Manche Tiere, wie etwa dieses sympathische Mammut, sind uns freundlich gesinnt und tragen uns ein Stück zur nächsten Plattform.



Am Ende jeder Ebene findet man Dateien aus den geretteten Spielen, hier ein Dinosaurierei – es kommt euch sicher bekannt vor!

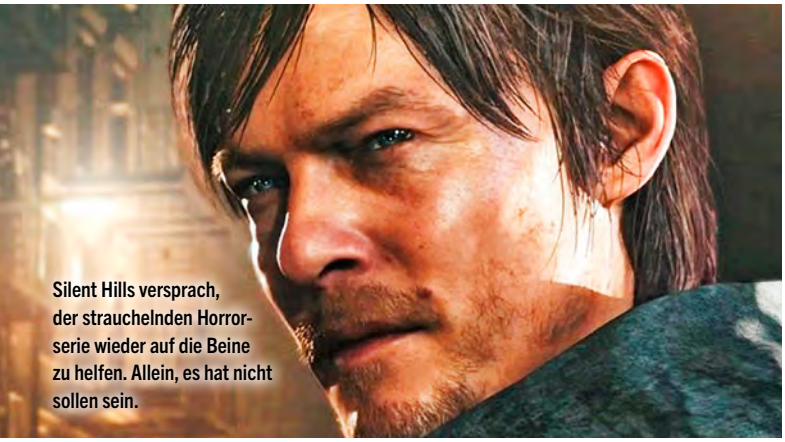
Kolumne von Lukas Schmid

KONAMI

KONAMI VS. METAL GEAR, SILENT HILL UND CO.: WARUM HASST IHR EURE MARKEN SO SEHR?

Metal Gear Solid, Castlevania, Silent Hill und Co.: Konami hat einige der beliebtesten Marken der Spielegeschichte im Portfolio … und ganz offenbar beschlossen, sie für immer vergammeln zu lassen, außer, man kann sie noch ein wenig quälen. Redakteur Lukas geht in seiner Kolumne leidend der Frage nach dem Warum auf den Grund.

Die Gerüchteküche brodelt, und auf der Suppe schwimmt die Ankündigung eines neuen Silent Hill, zusätzlich zu anderen angeblichen Konami-Wiederbelebungen. Super Sache, hätte ich noch vor wenigen Jahren gesagt! Ich bin großer Fan der Reihe, vor allem der ersten vier Teile. Aber auch mit einigen der späteren Spiele, etwa Downpour und vor allem Shattered Memories, hatte ich noch viel gruseligen Spaß. Heutzutage hingegen sorgt die Aussicht auf ein neues Silent Hill bei mir im besten Fall für ein langgezogenes Gähnen, im schlimmsten Fall für Ärger. Das liegt aber nicht daran, dass ich die Reihe nicht mehr mag. Ganz im Gegenteil, ein gutes neues Silent Hill wäre einer meiner größten Spielewünsche. Nein, das liegt einzig und allein an Konami und daran, dass ich weiß: Von denen werde ich ein solches nicht bekommen. Denn Konami hat schon lange mit seinem Ruf als Hersteller beliebter Serien abgeschlossen, und was heutzutage noch veröffentlicht wird, entpuppt sich durch die Bank als Flop und Shitstorm-Katalysator mit Ansage.



Silent Hills versprach, der strauchelnden Horrorserie wieder auf die Beine zu helfen. Allein, es hat nicht sollen sein.

Große Anfänge

Dabei war Konami einst einer DER Namen in der Spielebranche generell. Schon vor dem NES feierte man vor allem als Arcade-Entwickler Achtungserfolge, damals noch als Zulieferer für den frühzeitigen Publisher Leijac, später auch für Sega oder Sony. Ab 1985 ging es dann richtig los und viele einst oder noch immer bekannte Marken wie Twinbee, Goemon, Gradius, Contra (inklusive Konami-Code!) und eben auch die beiden absoluten Hochkaräter Castlevania und Metal Gear feierten ihre Software-Geburt. In den 1990ern ging es noch stärker weiter. Unzählige kleinere Spiele, aber eben auch Fortsetzungen der bekannten Marken sorgten für Furore. Super Castlevania 4 von 1991, Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles im Time von 1992, International Superstar Soccer von 1994 und, und, und.

Game: The Movie: The Game

Mit Metal Gear Solid, 1998 für die PS1 veröffentlicht, definierte man schlussendlich neu, was man unter einem Videospiele-Blockbuster zu verstehen hat, gleichzeitig avancierte der Name Hideo Kojima zu einem der größten in der kompletten Branche. 1999 entführte Silent Hill in eine der gruseligsten Videospielwelten aller Zeiten. 2001 löste Pro Evolution Soccer ISS ab und wurde zum damals mit Abstand besten virtuellen Rasenkick. Ja doch, damals war Konami am Zenit des Erfolgs, all die Klassiker aufzuzählen, die das Unternehmen im Laufe seiner traditionsreichen Geschichte geschaffen hat, würde hier gehörig den Platz sprengen. Und der gute Ruf sollte noch bis weit, weit in die 2010er-Jahre reichen.

Stille Hügel, laute Kritik

Obwohl, die ersten Anzeichen, dass da was im Argen liegt, gab es schon früher. Je nachdem, wie man zu dem meiner Meinung nach ziemlich famosen Silent Hill 4: The Room steht, schien Konami entweder damit oder mit dem nächsten Hauptteil, Homecoming, das Interesse oder das Gespür für die Reihe zu verlieren. Entwickler wurden gewechselt, die Gameplay-Ausrichtung verändert, generell sehr willkürlich vorgegangen. Wie gesagt, ich war (oft) trotzdem ganz zufrieden, ein konstanter qualitativer Verfall war aber nicht zu leugnen. Andere Serien liefen aber noch sehr erfolgreich weiter. Wir bekamen Metal Gear Solid 4, Castlevania: Lords of Shadow, natürlich jährlich PES und so weiter und so fort.

Konami – it only does everything

Was wir hierzulande nicht so mitbekommen und was schon während dieser erfolgreichen Phase früher seinen Anfang nahm: Primär in Japan expandierte Konami in andere Geschäftsfelder hinein und ist so viel mehr als nur ein Spielestudio. Merchandise, Pachinko-Glückspielmaschinen und Fitnessclubs, passend Konami Sports Club benannt, tragen dort gehörig zum finanziellen Erfolg bei. Spätestens Mitte der 2010er merkte Konami dann offenbar: Spieleherstellung kostet viel Geld, und oft genug ist der Ertrag dann überraschend gering. Die Qualität blieb hoch, zuerst einmal ließ die Menge an Veröffentlichungen pro Jahr aber spürbar nach.

Metal Gear Survive zeigte auf erschreckende Art und Weise, dass Konami keinerlei Respekt vor den eigenen Marken hat und diese finanziell gnadenlos ausgeschlachtet werden.

Kojima-Kamalitäten

Gleichzeitig wurden immer mehr Ressourcen in Mobile-Entwicklungen gebuttert, erste „Umsetzungen" bekannter Marken für Pachinko-Automaten sorgten für Stirnrunzeln. Man merkte: Das bedeutet nichts anderes, als dass da halt irgendwie die Marke auf dem Glücksspielautomaten verwurstet wird, etwa mit auf dem Bildschirm laufendem Gameplay oder CGI-Sequenzen. 2015 dann der Paukenschlag: Konami trennte sich von Hideo Kojima, jenem Mann, dem das Unternehmen seinen guten Ruf zu einem beachtlichen Teil zu verdanken hatte. Metal Gear Solid 5 wurde unfertig, ohne richtiges Ende auf den Markt geworfen; Silent Hills, die Wiederbelebung der Marke, an der Kojima zusammen mit Regisseur Guillermo del Toro gearbeitet hatte, wurde gecancelt. Die Trennung erfolgte alles andere als im Guten. Kojimas Name wurde aus Produkten gestrichen, Details zu einer offenbar mit drakonischen Strafen verknüpften Verschwiegenheitsklausel inklusive Auftrittsverbot bei den Game Awards und andere Streitpunkte kamen ans Tageslicht. Kojima musste gar nicht sagen, dass hier Rosenkrieg herrscht, das ging aus seinen meist eindeutig zweideutigen Aussagen zu Konami auch so klar hervor. Auch heute ist der Grund für den Abgang in Unfrieden nicht offiziell bekannt, klar ist er aber: Kojimas Vorstellung davon, wie seine Arbeit aussehen und was sie kosten sollte, und Konamis Ansichten dazu gingen weit, weit auseinander.

Wer braucht schon Videospiele

Es war dies nur der Anfang der klaren Abgrenzung Konamis von dem, was man vorher mit der Firma verbunden hatte. Weitere Spiele wurden eingestellt, manche davon bereits bekannt, andere noch nicht einmal angekündigt. Pachinko-Umsetzungen zu allerlei Marken trieben Fans der Serien die Zornesröte ins Gesicht, währenddessen wurde der Spieleoutput auf ein Minimum zurückgefahren und beschränkte sich auf halbgare Projekte wie Super Bomberman R. Und wenn's dann doch mal was war, wo Fans Hoffnung verspürten, tat und tut Konami alles, um sie möglichst rasch im Keim zu ersticken. Metal Gear Survive ist ein aus Assets von Metal Gear Solid 5 zusammengeflicktes Survival-Spiel ohne Herz, Seele und Verstand, dafür mit extrem frechen Bezahlinhalten; Contra: Rogue Corps wirkte schon bei der Ankündigung dermaßen billig und schlecht, dass es beim Test niemanden mehr verwunderte, was für ein Müllhaufen das Ding ist; Castlevania: Grimoire of Souls gibt's nur für Mobile und es ist – Überraschung! – grottig. Die wenigen Dinger, bei denen man sich als Fan der Konami-Titel nicht in die Ecke legen und weinen will, sind Sammlungen alter Klassiker, und die werden auch nur mit dem geringmöglichsten Aufwand hingerotzt.

Die letzte Bastion ist gefallen

Eine Konstante gab es aber eben doch: PES. Die eine Marke, in die Konami auch nach 2015 noch investierte! Zwar nicht ganz so prall mit Lizenzen vollgepackt wie FIFA, aber in den meisten Jahren einfach das durchdachtere, realistischere, bessere der beiden Spiele. Zumindest diese Cashcow, so war man sich als Beobachter sicher, würde Konami nicht in den Abgrund reiten. War man sich sicher. Dachte man. Tja. Ja, beginnend mit 2021 ist PES, Verzeihung, eFootball, ein in jeder Hinsicht absolut miserables Free2Play-Etwas für Mobile, PC und Konsolen. Auch diese allerletzte Bastion ist gefallen.

Eine Frage des Geldes

Man muss sich fragen: Warum macht Konami das? Die einfache Antwort wird wohl sein: weil es sich lohnt. Natürlich habe ich keinen tiefergehenden Einblick in Konamis Geschäftsgebaren. Aber zumindest in den ersten Jahren nach dem Wechsel des Fokus beim Geschäftsmodell verlautbarte man allerlei Umsatzrekorde. Glückspiel, Free2Play, Mobile, all das rechnet sich ganz offenbar. Aber warum dann überhaupt den Schein bewahren? Warum dann doch immer wieder Titel bekannter Marken heraushauen, von denen man weiß, dass so gut wie jeder sie hassen wird? Hier zumindest kann ich mir wirklich nicht vorstellen, dass der finanzielle Gewinn relevant ist. Warum, so scheint es, ist jede Ankündigung zu einer beliebten Konami-Marke als Dolchstoß für die Fans angelegt? Warum tut man trotzdem weiter so, als hätte man auch nur einen Hauch Interesse daran, als ernsthaftes Spielestudio wahrgenommen zu werden? Warum haut man Teaser raus zu neuen Projekten, und immer steckt bloß eine Enttäuschung dahinter?

Ein Bunker voller verrottender Marken

Gleichzeitig aber sitzt man auf den Markenrechten, als wäre man mit ihnen verwachsen, anstatt die Serien halt an andere Studios zu lizenzieren, die dann auch Publishing-Rechte und die kreative Entscheidungshoheit hätten. Sony, natürlich Kojimas neues Studio Kojima Productions, Nintendo, Sega: Es gibt viele Teams, die für eine oder mehrere der bekannten Marken gut geeignet wären. Dann würde man halt einen Teil der Gewinne an Konami abdrücken, die würden also profitieren, die Neu-Entwickler auch, die Fans hätten neue Teile ihrer geliebten Serie, die sich nicht anfühlen wie zynische schlechte Witze; alle wären glücklich. Aber nein, das dann anscheinend doch lieber nicht. Lieber hält man an seinem Portfolio fest wie Gollum am Einen Ring, beleidigt alle paar Jahre mal die Fans mit einer miesen Neuankündigung und veröffentlicht mit eFootball eines der am schlechtesten bewerteten Spiele der letzten Jahre. Ich nehme meine Aussage vom Anfang zurück: Ich gähne nicht wegen der Silent-Hill-Gerüchte und ärgere mich auch nicht, ich fürchte mich davor. Um mit den Worten der Simpsons zu sprechen: „Aufhören, es ist doch schon so gut wie tot!"

Lukas Schmid

PES als letzte Gaming-Bastion würde Konami sicher nicht unter die Räder gelangen lassen – das dachten sich die meisten Beobachter. Nun aber ist eFootball da und die Marke in jeder Hinsicht tot.

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen: Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

SONIC FRONTIERS

Die nicht gerade glänzende Karriere von Sonic in 3D geht weiter, und diesmal soll alles besser werden – und dank Open World auch epischer. Ein richtiger Schritt oder Flop mit Ansage?

Es war einmal eine kleine Spieleserie namens The Legend of Zelda. Die sagte eines Tages „ich will ganz groß sein!“, und sie beschloss, dass sie ab sofort ein Open-World-Abenteuer sein wollte. Schwuppdiwupp warf sie sich einen entsprechenden Mantel über, nannte sich The Legend of Zelda: Breath of the Wild und ging hinaus in die Welt. Die Leute mochten dieses neue Zelda, und nach und nach kamen sie, um ihm ihre Aufwartung zu machen. Andere Spiele aber sahen Breath of the Wild an und sagten „was der kann, kann ich auch!“. Und sie wandten sich und reckten sich und streckten sich, und am Ende war da eine ganz, ganz lange Liste an Titeln, die so aussahen wie Zelda, sich ein wenig so anfühlten, aber keinem gelang es, den Mantel auf dieselbe Weise gar so elegant zu tragen. Und dann, als Zelda kurz davor war, sich einen neuen, noch größeren Open-World-Mantel zu kaufen, da kam Sonic the Hedgehog daher, nannte sich Sonic Frontiers und sagte „joa, ich würd dann auch mal versuchen“. Die anderen, die Breath of the Wilds Mantel trugen, die sahen Sonic an und sie dauerten ihn; und die Leute, die Sonic schon lange auf seinen Reisen begleiteten, sahen ihn an und dauerten ihn ebenfalls. Denn sie alle kannten seine vielen Missgeschicke, seine Jahre der Tristesse und der katastrophalen Aussetzer, die seinen einst guten Ruf in Mitleidenschaft gezogen hatten. Dann aber standen welche auf und sagten „schaut ihn an, sein Ersteindruck ist gut, gebt ihm doch eine Chance!“, und das, liebe Kinder, wollen wir jetzt tun.

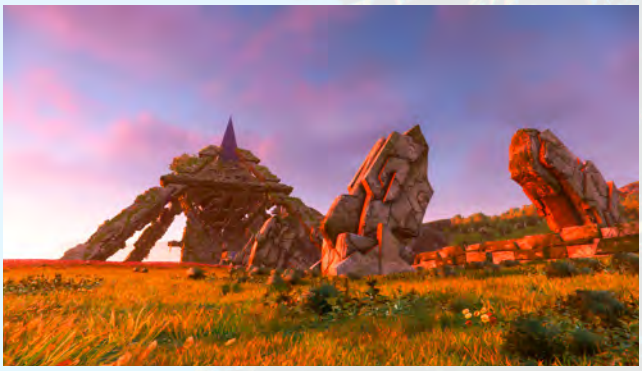
Grenzgänger

Und damit herzlich willkommen zurück in der Realität, in der Sega anlässlich von Sonics 30. Geburtstag und im Rahmen der Game Awards das offiziell machte, was schon lange gemunkelt wurde: Sonic kehrt mit einem neuen 3D-Abenteuer zurück (das ist der weniger überraschende Teil), das aber auf eine gänzlich neue Struktur setzt. „Open World“ heißt die Devise, und so zeigt der erste Trailer, abseits einiger Sekunden Action, auch genau das: große Areale

Der erste Trailer zu Sonic Frontiers verspricht eine offene Spielwelt und erinnert nicht von ungefähr sehr an Zelda: Breath of the Wild, was Design und Atmosphäre angeht.

„Open Zone“ nennt Sega das, was einen mit dem neuen Sonic erwarten soll, in der Praxis also wohl eine offene Welt, bei der aber nicht alles komplett zusammenhängt.

Ankündigungs-Trailer zu 3D-Sonicspielen sehen fast immer klasse aus. Insofern sollte man sich mit zu viel Hype wegen des toll wirkenden Frontiers zurückhalten.



Fraglich ist, wie gut Sonic Frontiers sich auf der Nintendo Switch schlagen wird. Das Spiel erscheint ja für alle Plattformen, gezeigt worden dürfte Next-Gen sein.

mit unterschiedlichen Biomen, große Bauten, antike Strukturen, alles untermalt von Ambience-Musik und einem Gefühl des In-sich-Ruhens. Unsere Einleitung kam dabei nicht von ungefähr: Schaut man nur mit einem Auge hin, man könnte glauben, hier gerade den Launch-Trailer von The Legend of Zelda: Breath of the Wild von 2017 zu sehen. Neu ist es übrigens nicht, dass die Sonic-Entwickler gerne mal bei Nintendo Inspiration abgucken: Das ursprüngliche Sonic the Hedgehog war im Grunde Super Mario in schnell, Sonic: Lost World war Super Mario Galaxy in schnell, und jetzt eben Breath of the Wild – vermutlich in schnell. Gut, die Macher schränken gleich mal selbst ein. Sie nennen Sonic Frontiers bewusst nicht „Open World", sondern „Open Zone" – dies kann vieles bedeuten. Das Bild, das man dabei im Kopf bekommt, besteht aus sehr großen, frei erforschbaren Gebieten, die aber eben nicht alle zusammenhängen. De facto geht zum Beispiel The Witcher 3 auch denselben Weg. Fraglich ist freilich, wie weit die offenen Areale dann schlussendlich gehen, ob also hier im ersten Enthüllungs-Trailer mehr Freiheit vorgegaukelt als schlussendlich umgesetzt wird. Ganz streng genommen waren manche frühere Sonic-Spiele schließlich auch schon „Open Zone". Schon in Sonic Adventure 1 und 2 für Dreamcast und später andere Systeme stapfte man durch Städte, Naturgebiete und andere Areale, welche die Levels miteinander verbanden, inklusive Sammel- und Nebenaufgaben. Die waren aber größentechnisch sehr übersichtlich, und das eigentliche Gameplay fand dann doch wieder in separaten Levels statt. Wir vermuten, der große Unterschied liegt darin, dass es diese Level-Unterteilung eben nicht mehr geben und das gesamte Gameplay direkt in der Oberwelt stattfinden wird. Es wird spannend zu sehen sein, wie sich die bekannten und stark geskripteten Highspeed-Sequenzen auf eine frei erforschbare Spielwelt übertragen lassen. Um wieder zur gerne mal genutzten Inspiration Mario zu schauen: Dass sich klassisches Hüpf-Gameplay mit einer offenen Struktur vereinen lässt, bewies zuletzt das Add-on Bower's Fury im Switch-Port von Super Mario 3D World. Ob Sega das auch so gut hinbekommt?

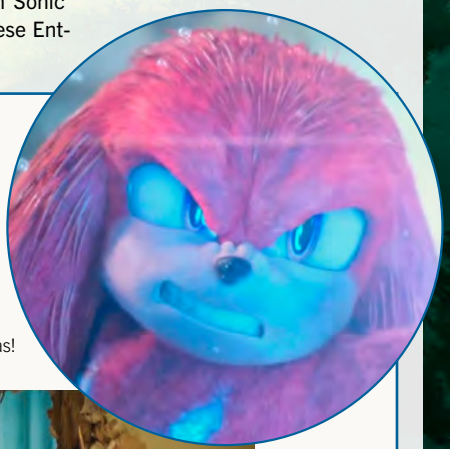
I am the Eggman

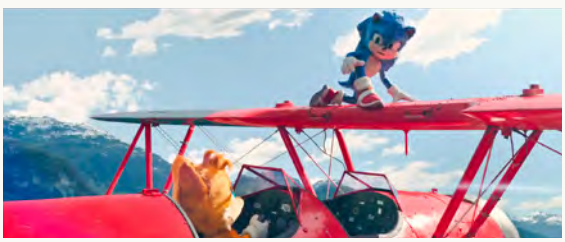
Die Frage bleibt natürlich bis zum Release unbeantwortet, aber auch sonst weiß man noch überraschend wenig zu Sonic Frontiers. Der Enthüllungs-Trailer sieht trotz oder wegen der Zelda-Nähe definitiv gut und stimmig aus, aber das tat der von Sonic Forces auch, und über diese Enttäuschung wollen wir lieber nicht zu viele Worte verlieren. Generell hat 3D-Sonic unter der Ägide des japanischen Studios Sonic Team es in den letzten Jahren, ja, eher in den letzten zwei Jahrzehnten, öfter verbockt als gut hinbekommen, Skepsis ist also angebracht. Und die ebenfalls oft genutzte Vorgehensweise, irgendein Element oder Gameplay-Gimmick über das Sonic-Gerüst zu stülpen – diesmal Open World –, hat bei den letzten paar Versuchen kaum jemals funktioniert. Aber gut, bleiben wir erst einmal optimistisch und fassen jetzt erst einmal weiter die Fakten zusammen. Sonic Frontiers ist in einer Welt namens Starfall Islands angesiedelt. Ob das Teil von Sonics Heimat ist, oder ob es ihn in eine andere Dimension oder dergleichen verschlägt, bleibt abzuwarten. Jedenfalls ist sein alter Erzfeind

SONIC THE HEDGEHOG IM KINO, DIE ZWEITE

Sonic und seine Freunde sind derzeit ganz schön umtriebig. Nicht nur auf die Nintendo Switch kehrt Sonic zurück, auch die Kinoleinwand macht er schon bald wieder unsicher! Wir verraten, was euch in der Fortsetzung des Kino-Hits erwarten wird.

Am 08. April 2022 ist es so weit, dann erlebt Flitzeigel Sonic auf der Kinoleinwand sein bereits zweites Abenteuer. Diesmal dürfte es im Vorfeld aber deutlich weniger kontrovers als beim Erstling zugehen: Da verschob Paramount Pictures den Streifen kurzerhand um mehrere Monate, weil Fans das hyperrealistische Design des Kultigels absolut hassten! Sein neues Aussehen kam hingegen super an und Sonic the Hedgehog wurde zum bisher erfolgreichsten Videospielefilm. In der Fortsetzung will man nun deutlich mehr Elemente als nur Sonic, Dr. Robotnik/Eggman und Ringe umsetzen: Sonics Kumpel Tails ist am Start, ebenso Knuckles und es geht auf Emerald-Jagd. So muss das!





Typische Strukturen, die man aus der serie kennt, werden in Frontiers wie es scheint in ein Design gepackt, das in der realistischen Spielwelt nicht seltsam herausstiicht.

Dr. Eggman (oder Dr. Robotnik, für die Älteren unter den Lesern), auch mit dabei, und wie soll es anders sein, er verbockt es gehörig: Bei einem erneuten Versuch, Sonic zu bezwingen und sich die Welt untertan zu machen, greift er auf uralte Technologie zurück. Allerdings, der Versuch, über diese die Kontrolle zu erlangen, geht gewaltig in die Hose, und auf einmal sieht sich Starfall Island mit gefährlichen Robo-Feinden konfrontiert, die Jagd auf alles und jeden machen. Offene Welt? Roboter-Widersacher, die Jagd auf einen machen? Hätten wir die (bestimmt rein zufälligen) Parallelen zu Zelda: Breath of the Wild nicht schon erwähnt, würden wir das jetzt nachholen. Im ersten Trailer (wenn man jetzt mal von einem Teaser aus dem Mai 2021 absieht, der kein Gameplay zeigte) sieht man die mechanischen Miesepeter dann auch schon in Action, zu Beginn, wenn sie Sonic jagen, klein und vor allem durch ihre Menge gefährlich, später in deutlich kolossalerer Form. Da erleben wir, wie sich eine riesige Metallgestalt erhebt, so groß, dass sie bis in die Wolken hineinreicht. Ansonsten gibt's atmosphärische Blicke über diverse Landschaften, mit großen Gewässern, sattgrünen Wiesen und dichten Wäldern. Wie gut das dann auf der Switch aussehen wird, bleibt abzuwarten, ebenso, wie viel davon tatsächlich der schlussendlichen Grafik entspricht: Hier wurde definitiv die Version des Abenteuers für PC, PS5 und Xbox Series X gezeigt.

Ohne Tails? Ohne uns!

Spannend ist auf jeden Fall, wie bekannte Sonic-Strukturen wie Loopings, Bögen und Co. in die sehr realistisch anmutende Landschaft eingebunden werden, meist durch antik anmutende Texturen, die diese Elemente wie uralte Bauten aussehen lassen. Und noch spannender ist: Sonic Frontiers soll nicht nur eine einmalige Idee sein, bevor die Serie mit dem nächsten Spiel wieder semigut neu erfunden wird. Vielmehr soll Frontiers der „nächste Schritt" in der Entwicklung der Serie sein, an dem sich die Titel der nächsten Jahre orientieren werden. Dann kann man dann nur umso mehr hoffen, dass das Experiment gutgeht! Man hat aber gerüchteweise auch schon öfters davon gehört, dass solch vollmundige Aussagen bei ausbleibendem Erfolg eines Spiels schnell mal mir nichts, dir nichts zurückgezogen, beziehungsweise verdrängt wurden ... Wen wir auf keinen Fall verdrängt haben (nein, wir entschuldigen uns NICHT für diese furchtbare Überleitung): Tails, Sonics treuen Begleiter und Freund, der seit Sonic the Hedgehog 2 auf dem Sega Mega Drive an seiner Seite ist! Bisher haben wir in Sonic Frontiers nur Sonic selbst zu Gesicht bekommen, von Eggman wissen wir immerhin, dass er eine Rolle spielen wird. Aber Tails? Sega neigt dazu, bei vermeintlichen „Neustarts" gerne mal die Freunde und Kollegen des blauen Igels unter den Tisch fallen zu lassen, um schlussendlich trotzdem nur halbgare Kost zu servieren. Wir

Interessanterweise wird in Sonic-Trailern häufig versucht, eine düstere, erwachsene Atmosphäre zu erschaffen. Warum nicht einfach mal akzeptieren: Klappt nicht?

Die ersten Eindrücke zu Sonic Frontiers verheißen massig Action mit Sonic im Fokus. Ob wir wohl auch Tails und Konsorten zu Gesicht bekommen werden?

So kennt man Sonic, so liebt man Sonic –schnell wie der Blitz. Es ist fraglich, wie gut sich das lineare Highspeed-Leveldesign auf eine offene Spielwelt übertragen lässt.

beschweren uns bestimmt nicht, wenn Big the Cat oder Rogue the Bat nicht mit an Bord sind, aber ohne Tails – ohne uns! Es gibt aber guten Grund zur Hoffnung, nicht nur auf einen noch nicht enthüllten Auftritt des zweischwänzigen Fuchses, sondern auch darauf, dass die Geschichte diesmal möglicherweise nicht so banal-vergessenswert bis absolut bescheuert ist, wie man das von 3D-Sonic sonst gewohnt ist: Als Schreiber hat man nämlich Ian Flynn verpflichtet. Der verfasste die bis heute unter vielen Fans heißgeliebten Sonic-Comics für den Archie-Verlag sowie einige Folgen der Sonic-Boom-TV-Serie, die zum Glück wesentlich weniger schlimm war als die dazugehörigen Spiele. Oh, und als Game Director fungiert Morio Kishimotom der diese Rolle auch bei Sonic Colours (gut!) und Sonic: Lost World (weniger gut!) innehatte.

Der nächste Versuch

Die übliche Floskel „Sonic Frontiers hat große Fußstapfen zu füllen“ sparen wir uns hier, denn das ist wahrlich nicht das Problem. Vielmehr geht es darum, die stark schwankende und tendenziell miese Qualität von 3D-Sonic endlich auf Spur zu bringen und hier etwas abzuliefern, was einer der größten Ikonen der Gaming-Welt gerecht wird. Klappt ja bei 2D-Sonic auch, Sonic Mania ist ein Meisterwerk – wo bleibt da eigentlich endlich mal die Fortsetzung? Und auch Sonic Team kann tolle Spiele machen, das haben sie mit Colours und (im geringeren Ausmaß) Generations bewiesen. Es bleibt zu hoffen, dass nicht das Open-World-Gimmick um des Gimmicks willen im Fokus stand, sondern es gewählt wurde, weil es einfach der richtige Schritt war. Einen Titel, der mit Breath of the Wild mithalten kann, muss man sich wohl nicht erwarten. Einer, der die Fan-Seele nicht beleidigt, wäre aber auch schon genug.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

Die glorreiche Rückkehr von 3D-Sonic, diesmal wirklich? Ich bleibe skeptisch …

Ach Sonic, was soll ich mit dir nur machen? Auf jedes geniale Sonic Mania und zumindest anständige Sonic Colours kommt meistens nicht ein, sondern kommen gleich zwei, drei, vier Totalausfälle. Sonic Forces hat mich nur knapp zwei, drei Stunden beschäftigt, ich erinnere mich an so gut wie nichts aus dem Spiel und trotzdem weiß ich noch so gut, dass ich quasi durchgehend keinen Spaß und mich geärgert habe, als ich dran saß. Sonic the Hedgehog von 2006 wollte ich viele Jahre nach dem Release mal mit dem Vorsatz „Katastrophentourismus“ ausprobieren, fand das Ding aber so schlimm, dass ich nach einer Stunde komplett abgebrochen habe. An Sonic Boom hab ich mich gar nicht erst gewagt. Das klingt jetzt so negativ, aber ich will dazusagen: Ich mag den blauen Kugelblitz nach wie vor echt gern. Das Sega Mega Drive war die erste Konsole, auf der ich aktiv gespielt habe, und dann natürlich auch die ersten drei Sonic-Abenteuer rauf und runter. Und auch in den schlechtesten Sonic-Spielen gibt es sie, diese Momente, in denen das Highspeed-Gameplay funktioniert. Langer Rede, kurzer Sinn: Ich bin sehr, sehr skeptisch, was Sonic Frontiers angeht. Aber ich hoffe so sehr, dass es gut wird. Sonic hätte es verdient.

INFOS

Termin:	Ende 2022
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team

Am Ende des Trailers zerpflügt eine gewaltige Maschine die Landschaft. Vorsichtige Prognose: Dr. Eggman hat was damit zu tun.

MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK

Hier kommt die Sonne: Das große Add-on für Monster Hunter Rise bietet jede Menge neue Inhalte. Wir verraten, welche das sind!

Bei einem Untertitel wie Sunbreak passt es wirklich vorzüglich, dass der große DLC zu Monster Hunter Rise in den sonnigsten Monaten des Jahres für Switch und PC erscheinen soll: im Sommer 2022. Die Erweiterung wird keinesfalls nur ein neues Untier und zwei, drei Stunden Zusatz-Content enthalten, ganz im Gegenteil. Wie schon beim DLC Iceborne zu Monster Hunter World, dem Vorgänger von Rise, der leider nicht für Nintendo Switch erhältlich ist, wird euch ein prall gefülltes Paket voller neuer Herausforderungen erwarten. Ein paar der Untiere wurden bereits gezeigt, sicherlich warten hinter dem Vorhang aber weitere Kandidaten auf mutige Monsterjäger. Eines der Biester etwa ist Lunagaron: Dabei handelt es sich um eine eisige Variante des Odogaron. Dieser Reißzahnwyvern wurde in Monster Hunter World eingeführt, vermutlich werdet ihr seiner Normalform auch in Sunbreak begegnen. Die Mischung aus Panther, Werwolf und Drache hat extrem scharfe Klauen, die euch bei einem Treffer mit Blutungsschaden zu schaffen machen. Der neue Lunagaron mit Frostattributen wiederum könnte euch mit Eiselementschaden das Überleben erschweren, außerdem kann sich das Biest wohl in mindestens eine weitere Form verwandeln. Auch der zweite Neuankömmling ist ein alter Bekannter. Veteranen von Monster Hunter 2 erinnern sich bestimmt an den hummerähnlichen Shogun Ceanataur. Er zeichnet sich nicht nur durch scharfe Scheren aus, die ebenfalls Blutungen her-

Ob auch Sunbreak auf den japanischen Look setzt, so wie die Umgebung in Rise? Bislang sieht es nicht so aus.

Dieser Brocken ist Malzeno. Das Flaggschiffmonster von Sunbreak scheint Blut anderer Monster zu trinken. Bäh!

vorrufen, sondern auch durch seine dicke Panzerung. Obendrein vergräbt er sich gerne im Boden, um euch hinterrücks zu überraschen. Stellt euch also auf einen harten Kampf ein! Noch anspruchsvoller ausfallen wird dann die Auseinandersetzung mit dem neuen Flaggschiffmonster von Sunbreak und dem dritten sowie letzten bekannten Monster aus dem DLC: Malzeno. Der riesige Drache zeigt im aktuellen Trailer, dass mit ihm keinesfalls zu spaßen ist. Mühelos erlegt das Untier ein Rathalos und scheint seinem Opfer danach das Blut auszusaugen. Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass sich diese Blut- und Vampirthematik durch die ganze Sunbreak-Erweiterung ziehen wird! Was es mit den rot leuchtenden Partikeln um Malzeno auf sich hat, die ebenfalls im Trailer zu sehen sind, bleibt allerdings noch Spekulation.

Unbekannte Ufer

Ähnlich wie in Iceborne spielt die Erweiterung in einer neuen Umgebung, ihr werdet also die Landschaft rund um Kamura aus dem Grundspiel verlassen und in einem neuen Gebiet auf die Pirsch gehen. Per Schiff reist ihr nach Elgado, die Heimat der Händlerin Rondine aus Monster Hunter Rise. Die Story knüpft an die des Grundspiels an, deshalb ist zu empfehlen, sie vor dem Release von Sunbreak abzuschließen. Höchstwahrscheinlich ist das ohnehin erforderlich, um den neuen Content gleich nach Release erforschen zu können – bei Iceborne war das ähnlich. Die frischen Inhalte dürften sich also an erfahrenere Jäger richten, die ihre Klingen in Rise schon ordentlich gewetzt haben. Darauf weist auch der neue Meister-Jägerrang hin, den ihr mit Sunbreak erreichen könnt. Weder genauer beschrieben noch gezeigt wurden die auf Nintendos europäischem Twitter-Profil angekündigten „new hunting actions". Ziemlich sicher handelt es sich dabei um neue Manöver, die euer Bewegungsrepertoire in Kämpfen erweitern, sodass ihr besser mit den starken Monstern in Sunbreak umgehen könnt. Dazu erfahren wir aber sicher vor dem Release noch mehr.

Lunagaron ist ein Verwandter von Odogaron. Ob dieses Eismonster Blutungen verursacht?

Rondine ist mit dabei: In Sunbreak besucht ihr das Land Elgado, statt über den Luftweg wie in Iceborne erreicht ihr den DLC hier per Schiff.

Frische Figuren

Zu guter Letzt wurden drei neue Amiibo-Figuren zu Monster Hunter Rise: Sunbreak angekündigt. Veröffentlicht werden ein Palamute- und ein Felyne-Modell in einer Rüstung mit Malzeno-Thema, außerdem gibt es vom neuen Flaggschiffmonster auch eine Figur. Im Spiel wird jedes der drei Amiibo-Modelle eine besondere Rüstung mit mehreren Lagen freischalten – die euch und euren tierischen Begleitern vermutlich im Kampf gegen Malzeno ordentlich helfen dürfte. Bilder der Amiibo oder der Rüstungen wurden jedoch noch nicht gezeigt, vermutlich steht deren Gestaltung noch nicht hundertprozentig fest.

Massive Monsterjagd

In Sachen Umfang, nicht nur beim Hauptspiel, auch bei den DLCs, lässt sich Capcom nicht lumpen. Nur für die Story im Zusatz-Content Iceborne etwa müsst ihr mehr als 30 Stunden einplanen, mehr als doppelt so viel, wenn ihr alles aus der Erweiterung rausholen möchtet. Sunbreak für PC und Switch dürfte sich in ähnlichen Gefilden bewegen und dementsprechend auch zu Recht ein wenig mehr kosten als ein herkömmlicher DLC. Was wir bislang gesehen haben, deutet aber an, als würde sich die Investition lohnen! **Katharina Pache**

Rathalos ist eines der bekanntesten und beliebtesten Monster der ganzen Serie. Im Trailer bekommt der Flugwyvern es allerdings mit Malzeno zu tun ...

MEINUNG
Katharina Pache

Odogaron – oder Lunagaron – wir haben noch ein Hühnchen zu rupfen!

Mit dem Vieh hatte ich in Monster Hunter World zunächst ziemliche Probleme! Aber wie bei allen guten Spielen mit famos gestalteten Bosskämpfen schlug der Frust bald in Begeisterung um und ich hatte richtig Spaß an den Auseinandersetzungen. Deshalb freue ich mich sehr auf ein Wiedersehen mit dem Katzenhundemonster und bin gespannt, was sein Verwandter Lunagaron so auf dem Kasten hat. Allgemein finde ich das Thema von Sunbreak ziemlich ansprechend, ich hoffe mal, dass sich diese Vampir- und Blutgeschichte durch die ganze Erweiterung zieht. Das wäre nämlich schön erfrischend und auch ein deftiger Kontrast zum japanisch-idyllischen Grundspiel Rise. Bei Iceborne hat dieses Gegenüberstellen von unterschiedlchen Settings ja auch hervorragend funktioniert: Statt tropischer Fruchtbarkeit bot der DLC zum Vorgänger malerisch verschneite Wälder und Tundren (ohne, dass die Level aber austauschbar und eintönig wirkten). Übrigens wird Sunbreak gleichzeitig auf dem PC und der Switch erscheinen. Auf Rise mussten die Zocker mit Spielerechner fast genau ein Jahr warten, erst seit Januar 2022 können auch sie auf die Hatz gehen.

INFOS

Termin:	Sommer 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Danganronpa, Isaac (immer!), Loop Hero

Sieht gerade: nach langer Zeit wieder Sonne und blauen Himmel? Das muss ein Fehler sein! Aber ist schön.

Und sonst: Ich freue mich, dass endlich mal wieder ein neuer Band Blacksad auf den Markt gekommen ist. Tröstet mich auch ein wenig darüber hinweg, dass das Spiel zum Comic leider unter so vielen technischen Gebrechen litt. Wurde der Vorlage einfach nicht gerecht.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Chicory: A Colorful Tale, Vader Immortal: A Star Wars VR Series

Sieht: morgen Abend das Hawkeye-Finale

Liest gerade: wie fast immer zu wenig

Und sonst: Wir schreiben den 21. Dezember, heute ist mein letzter Arbeitstag, dann geht es am 23. Dezember ab zur Familie nach Österreich. Natürlich brav geboostert und getestet, frage mich aber, ob ich danach problemlos wieder nach Deutschland zurückkomme oder bis dahin strengere Einreiseregeln gelten. Es bleibt spannend.

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Mario Kart, Mario Party

Sieht gerade: Mal wieder Stromberg!

Hört gerade: Schon wieder Baulärm ...

Und sonst: Diese Zeilen schreibe ich an meinem letzten Arbeitstag im Jahr 2021. Wenn ihr das hier lest, ist aber schon 2022. In diesem Sinne: Ich hoffe, ihr seid alle gut ins neue Jahr gestartet, hattet ein entspanntes Weihnachtsfest nach eurem Geschmack und habt euch schon impfen und bestenfalls auch boostern lassen. Ich mach mir jetzt ein (veganes) Käsebrot.

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Halo 2: Anniversary, Age of Empires 2 DE, Chorus, Loop Hero, Hellblade

Sieht gerade: Hawkeye, The Expanse Season 6, Seinfeld, Angel Season 5, The Book of Boba Fett, The Witcher Season 2

Liest gerade: Alle Asterix-Comics (mit den Kids), Backrezepte und die Buffy-Comics

Und sonst: Hat eine Abmachung mit seinem Sohn (6) getroffen: Ich spiele mit ihm alle paar Tage einen Level in Asterix & Obelix auf der Switch, als Gegenleistung bringt er mir das Fingerstricken bei.

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Destiny 2, Voice of Cards, Zelda: Skyward Sword HD

Sieht gerade: Destiny-Lore-Videos, die ich mir sowieso nicht merken kann

Hört gerade: Des Rocs, Lord Huron

Und sonst: Anders als Lukas, den sie tatsächlich wieder reingelassen haben, schreibe ich diese Zeilen erst im Januar und kann euch nur noch ein frohes Neues wünschen. Außerdem weiß ich jetzt, wie Godzilla wohl aussehen würde, wenn die Welt noch in Ordnung wäre. Süß!

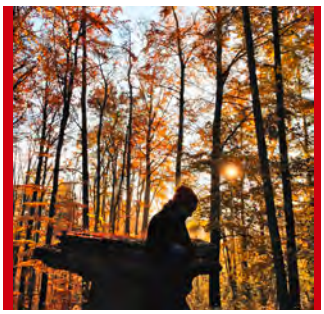
MACI NAEEM CHEEMA (Redakteur)

Spielt gerade: Halo Infinite, Animal Crossing, Townscaper und Firewatch

Zuletzt gesehen: Spider-Man: No Way Home, tick, tick... BOOM!, Hawkeye

Liest gerade: "Mothering Sunday"

Und sonst: Wünsche ich euch allen ein wundervolles Jahr 2022, den besten Frühling aller Zeiten, einen noch besseren Sommer und jede Menge Highlights, die sich über das gesamte Jahr verteilen. Bleibt gesund, lasst euch impfen oder boostern und esst euer Gemüse.



REBECCA HERMANN (Praktikantin)

Spielt gerade: Assassin's Creed, League of Legends, Mario Kart, Mario Party

Sieht gerade: Blacklist und vieles mehr

Hört gerade: Shinedown – Human Radio

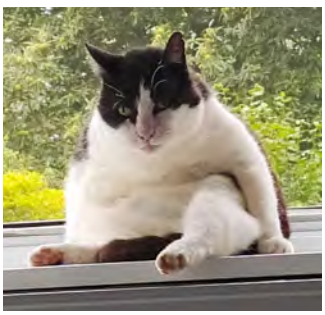
Und sonst: Ich habe die großartige Gelegenheit bekommen, mein Praxissemester hier zu verbringen und mich ins Geschehen einzubringen. Ich bin gespannt, wo mich die Wege meines Studiums hinbringen. Bis dahin genieße ich meine Zeit hier und freue mich mit euch auf die Titel, die dieses Jahr erscheinen werden.

NIKLAS POELEN (Praktikant)

Sieht gerade: Encanto mit meiner Familie

Hört gerade: Kim Petras – Coconuts (in Dauerschleife)

Und sonst: Wenn ihr das hier lest , ist mein Praktikum vorbei, doch so manch ein Artikel von mir liegt noch im Vorrat. Es war eine große Ehre, hier mitmachen zu dürfen. Vielen Dank an alle Leser und meine lieben Kollegen. An die restlichen und neuen Praktikanten noch weiterhin viel Spaß! Ein frohes neues Jahr euch allen!



Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: The Elder Scrolls: Skyrim Anniversary Edition

Sieht gerade: Successsion Staffel 3

Liest gerade: Paul McCartney: Lyrics

Und sonst: Bin super gespannt auf das neue Jahr. Gefühlt kann das alles nur besser werden. Bei den Spiele-Releases 2022 freue ich mich vor allem auf Horizon Forbidden West und Final Fantasy 16. Ansonsten: frohes neues und vor allem ein gesundes Jahr wünsche ich euch!

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Destiny 2, Chorus, Jurassic World: Revolution 2, FF 14

Sieht gerade: The Witcher Season 2, The Expanse Season 6, Dune in 4K

Liest gerade: immer noch The Expanse

Und sonst: Muss dem ständigen Katzen-Content hier mal Hunde-Content entgegensetzen. Wobei ich ja sogar mit Hunde-Katzen-Content dienen könnte. Hmmm. Wie dem auch sei: Frohes Neues allen Lesern, hoffe ihr seid gut gerutscht, ich fülle das hier noch vor den Feiertagen aus, also toi toi toi.

VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Returnal, Mass Effect 3 (in der LE-Edition)

Sieht gerade: Hawkeye auf Disney+

Und sonst: freue ich mich auf das Gaming-Jahr 2022. Da jagt ein Highlight das nächste: Splatoon 3, Bayonetta 3, Zelda: BotW 2, Horizon Forbidden West, God of War Ragnarök, Forspoken, Mario + Rabbids Sparks of Hope, Triangle Strategy. Und vielversprechende Indie-Games kommen auch: Stray, Little Devil Inside, Hollow Knight: Silksong! Wann soll ich das nur alles spielen?

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Armello mit dem besten Vik (PC, gibt es auch auf der Switch)

Sieht gerade: viel Arbeit auf sich zukommen. Die Studentenbude ist leergeräumt und der ganze Kram steht in der Hauptwohnung.

Und sonst: 2022 wird spannend! Neue Verträge, Auto abbezahlen, Camper-Reisemobil ausbauen und im Oktober hoffentlich die Verbeamtung auf Lebenszeit! Dann leiste ich Abbitte für all die Bäume, die für meine Karriere zu Papier wurden.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Spielt gerade: RingFit Adventure

Sieht gerade: Marvel hier, Marvel da

Liest gerade: Zeitung

Und sonst: Waren es ja nun doch ruhige Tage in Dänemark, an denen aus purer Langeweile viel gegessen wurde und ich außerdem meine peinliche Dänisch-kenntnisse testen konnte. Wie gut, dass ich mein RingFit Adventure für Nintendo Switch wieder ausgepackt habe und es den Feiertagsröllchen direkt an den Kragen geht ...

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Spielt gerade: Wiedermal die alte Nr.5

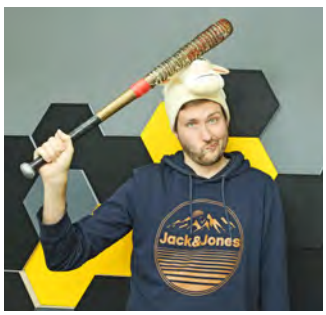
Hört gerade: Spidergawd – VI, Makaya McCraven – Deciphering The Message

Liest gerade: Julian Sancton – Irrenhaus am Ende der Welt, Paul Brannigan – Erruption

Sieht gerade: Nomadland, ja, es ist mir bewußt, ich bin spät dran.

Und sonst: Der Frühling kommt. Demnächst. Lange kann's ja nun wirklich nicht mehr dauern. Es gibt schließlich schon Erdbeeren im Supermarkt.

MICHAEL GRÜNWALD (Redakteur)



Spielt gerade: Jurassic World Evolution 2, CoD: Vanguard und Stardew Valley

Sieht gerade: The Witcher - Staffel 2

Liest gerade: Leider nichts. Habe aber vor, endlich mal die Bücher zum Witcher anzufangen. Bin schon sehr gespannt.

Und sonst: Freue ich mich auf das neue Spielejahr. Wer weiß, vielleicht lege ich mir auch endlich eine Switch zu. Nintendo könnte ja mal langsam, ein neues Mario Kart ankündigen, das würde mir meine Entscheidung deutlich vereinfachen.

ANTONIA DRESSLER (Community Managerin)

Spielt gerade: Monster Hunter Stories 2, Horizon Zero Dawn und Just Dance (guter Sportersatz)

Sieht gerade: Filme mit The Rock

Liest gerade: Die Rabenklinge-Reihe (nachdem ich die Rabenschatten-Trilogie gestern beendet habe. Ging mal wieder viel zu schnell vorbei!)

Und sonst: Ist das Jahr hoffentlich super toll gestartet mit ganz wenig Feuerwerk, weil meine Katze sonst wieder ausrastet. Aber spart ja auch Geld :)

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

Ohne Max Caulfield und Zeitmanipulation, dafür mit der Macht der Empathie! Wie gut der neue Teil der Life-is-Strange-Serie funktioniert, klären wir im Test.

Stellt euch vor, ihr könntet euch eine beliebige Superkraft aussuchen. Irgendeine. Keine Grenzen, keine versteckten Hintertürchen. Was würdet ihr wählen: Unsichtbarkeit vielleicht? Fliegen? Oder macht euch doch mehr der Gedanke an, die Zeit anhalten zu können? Bei der schier endlosen Masse an Möglichkeiten ist das sicher keine einfache Entscheidung. Ich würde aber einfach mal ganz frech behaupten, dass die Macht der Empathie wohl eher etwas weiter unten auf der Liste eurer potenziellen Optionen auftauchen würde. Nichtsdestotrotz haben es sich die Entwickler von Deck Nine in den Kopf gesetzt, genau die zum zentralen Element ihres neuen Spiels zu machen. In Life is Strange: True Colors bekommt ihr die einmalige Chance, in die Gefühls- und Gedankenwelt eurer Mitmenschen einzutauchen. Ihr spielt also als eine Art übernatürlichen Seelenklempner, der die Alltagssorgen und Probleme anderer Leute löst und nebenher auch noch einen mysteriösen Mordfall aufklärt.

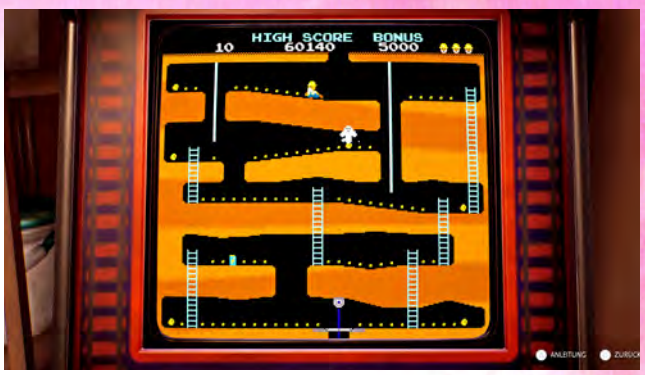
Almost Haven, Colorado

All das macht ihr in der Rolle von Alex Chen, einer jungen asiatisch-amerikanischen Frau, die aus Portland ins verschlafene Bergbaustädtchen Haven Springs in Colorado zieht. Am Fuße der Rocky Mountains will sie zusammen mit ihrem Bruder Gabe ein neues Leben anfangen und die Dämonen ihrer Vergangenheit endlich hinter sich lassen. Denn eines wird bereits in den ersten Spielminuten sehr deutlich: Alex schleppt eine Menge seelischen Ballast mit sich rum. Das wird alles zunächst nur recht vage angedeutet. Da ist mal die Rede von einer verkorksten Kindheit, einem cholerisch-alkoholkranken Vater oder harten Zeiten im Kinderheim. Über den Spielverlauf hinweg erfahrt ihr aber immer mehr über Alex und ihre Vergangenheit, sodass einem die Heldin richtig ans Herz wächst.

So kann man dann auch nachvollziehen, warum sie zu Beginn noch recht unsicher und irgendwie ein wenig schrullig rüberkommt. Sie hat's halt nicht so mit Menschen. Da wird dem

Haven Springs ist wirklich schön anzuschauen. Auf der Playstation 5 wird sogar Raytracing unterstützt, was für noch bessere Beleuchtung sorgt.

Das Gameplay in True Colors ist recht simpel gehalten: Ihr lauft durch die diversen Kulissen und interagiert mit den dortigen Menschen und Objekten.



Hier und da streuen die Macher auch noch ein paar Minigames ein: Ihr könnt unter anderem Kicker oder einen Pac-Man-Verschnitt spielen.

Die Kraft der Empathie erlaubt es Alex, die Stimmungen und Gefühle ihrer Mitmenschen in Form einer farbigen Aura um sie herum wahrzunehmen.

eigenen Bruder beim ersten Wiedersehen nach acht (!) Jahren auch mal nur verlegen die Hand geschüttelt. Oder Alex flüchtet sich mit ihren Kopfhörern ins Reich der Musik, um unangenehmen Gesprächen aus dem Weg zu gehen. „Socially awkward“ ist da wohl das beste Wort. Es dauert entsprechend eine gute Weile, bis sie auftaut und sich wirklich heimisch fühlt. Das passt ganz gut, denn in der Zwischenzeit könnt ihr euch schon mal ein wenig mit dem Spielprinzip von True Colors vertraut machen.

Besonders lange sollte das nicht dauern. Wer den Vorgänger kennt, der weiß ohnehin schon, wie der Hase läuft. Neulinge, die mit True Colors übrigens problemlos in die Life-is-Strange-Serie einsteigen können, haben auch schnell den Dreh raus: Spielerisch erwartet euch ein Mix aus Point&Click-Adventure und Walking Simulator. Ihr steuert Alex durch verschiedene Kulissen, interagiert mit Menschen und Objekten in der Umgebung und löst simpelste Rätsel. Das ist wunderbar zugänglich, wirkt aber auch irgendwie etwas seicht. Wir hatten oftmals das Gefühl, eher einen interaktiven Film im Stil der Quantic-Dream-Spiele zu erleben. Alle fünf Minuten werden Erkundungstouren durch Haven Springs von einer Zwischensequenz unterbrochen, in der man nur tatenlos zuschaut. Auf diese Erzählweise muss man sich einlassen.

Von Gefühlen überwältigt

Den dramatischen Höhepunkt des ersten Kapitels bringt sie allerdings sehr gut rüber: Alex' heile neue Welt droht nämlich, schnell wieder in sich zusammenzubrechen, als Bruder Gabe bei einem mysteriösen Unglück in der örtlichen Mine sein Leben verliert und euch vor einem Scherbenhaufen und mit einer Menge Fragen zurücklässt. Was steckt wirklich hinter dem Vorfall? Und wie passt die Typhon-Bergbaugesellschaft ins Gesamtbild? Auf der Suche nach Antworten kommt Alex nicht mehr darum herum, endgültig aus ihrer Komfortzone auszubrechen. Dazu gehört auch, dass sie sich mit ihrer besonderen Gabe auseinandersetzt, der eingangs genannten Macht der Empathie. Die erlaubt es euch, die Emotionen eurer Mitmenschen in Form einer farbig leuchtenden Aura um sie herum wahrzunehmen – von rotbrennender Wut bis hin zu goldener Glückseligkeit. Ihr könnt dann versuchen, den Ursprüngen dieser Gefühle auf den Grund zu gehen oder die Betroffenen sogar gänzlich von ihnen zu befreien. Dabei solltet ihr aber ordentlich aufpassen! Alex kann von besonders starken Empfindungen überwältigt werden und sogar die Kontrolle über sie verlieren.

Im Vergleich zu Max' Zeitmanipulation oder Seans Telekinese aus Life is Strange 1 und 2 wirkt das zunächst ein wenig unspektakulär. Die Entwickler von Deck Nine schaffen es aber tatsächlich, euch einige spannende Möglichkeiten zu eröffnen – weit über den Rahmen der Hauptstory hinaus. Ihr könnt auch einfach so durch die Stadt schlendern und fremden Leuten auf der Straße helfen. Ihr beschafft etwa einem besorgten Herrchen seinen Hund wieder oder befreit einen armen Kerl aus der Friendzone und macht so die Welt Stück für Stück ein bisschen besser.

An bestimmten Stellen im Spiel hat Alex die Möglichkeit, Menschen von besonders negativen Emotionen zu befreien. Das hat aber seinen Preis.

Welche Schallplatte darf's sein? In True Colors stehen mal nebensächliche, mal echt weitreichende Entscheidungen auf dem Plan.

Die Qual der Wahl

Auch an anderer Stelle ist euer Typ gefragt. Wie in den Vorgängern stehen in Life is Strange: True Colors wieder eine Reihe von Entscheidungen auf dem Plan, deren Bandbreite von scheinbar gleichgültig bis überlebenswichtig reicht. Wenn euch das Spiel mit einem Icon am oberen Bildschirmrand klarmachen will, dass euer abendlicher Hausputz das Spiel maßgeblich beeinflusst, ist das eher schwer zu glauben. Auf der anderen Seite gibt es aber eben auch Situationen, in denen euer Handeln bestimmt, ob Beziehungen enden oder Personen Haven Springs für immer verlassen. Wählt also stets mit Bedacht! Zumal die Folgen eurer Aktionen nicht immer auf den ersten Blick offensichtlich sind.

Je nachdem, was ihr tut, kann sogar das Ende von True Colors anders ausfallen. Es gibt also wieder keine lineare Geschichte. Ein wenig vorhersehbar bleibt die Richtung der Autoren trotzdem: Freundliche Kleinstadt gegen bösen Großkonzern, das kennt man so schon vom Hambacher Forst. Gerade gegen Ende hat die Erzählung aber nochmal ein paar überraschende Wendungen parat, die einen über die knapp zehn Stunden Spielzeit gut bei der Stange halten. Auch die größtenteils gut geschriebenen Charaktere, seit jeher eine Stärke von Life is Strange, machen Lust auf mehr. Haven Springs steckt voll liebenswerter Zeitgenossen, über die man einfach mehr erfahren möchte – wie etwa Steph Gingrich, die Kenner der Serie bereits aus Before the Storm kennen. Auf der anderen Seite gibt es auch ein paar Figuren, die man etwa weniger leiden kann. Gleichgültig ist einem aber niemand. Das ist ein klares Kompliment an Entwickler Deck Nine: Die schaffen es, dass man sich mit den Figuren verbunden oder eben auch von ihnen abgestoßen fühlt.

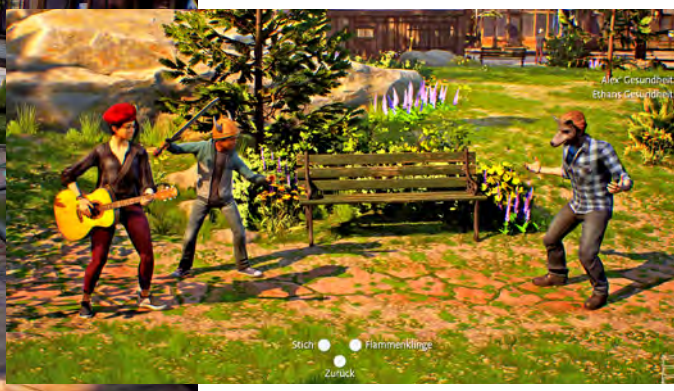
Einen Großteil des Spiels verbringt ihr damit, mit anderen Menschen zu reden. Die Dialoge wirken meist authentisch, teils aber etwas gestelzt. Hier geht es konkret um die Frage, was auf den Burger soll.

How Do You Do, Fellow Kids?

Mit einigen Stadtbewohnern kann Alex sogar eine romantische Beziehung eingehen. Das war für unseren Geschmack aber ein wenig plump inszeniert. Ihr werdet aus heiterem Himmel gefragt, ob ihr denn eigentlich auf Frauen steht und könnt dann aus „Ja“, „Nein“ und „Beides“ wählen. Das erschien nicht besonders natürlich. Auch an anderer Stelle stecken die Dialoge voller „Boomer-Cringe“. Manchen Zeilen merkt man einfach an, dass hier alte Männer junge Charaktere schreiben und dabei krampfhaft versuchen, mit möglichst vielen Anglizismen möglichst cool und nerdig zu wirken. Da kam uns zwangläufig Steve Buscemis Fellow-Kids-Meme in den Sinn. Glücklicherweise kriegt das Spiel aber noch die Kurve und bügelt den holprigen Auftakt mit einem charmanten dritten Kapitel glatt, in dem aus dem seichten Point&Click-Adventure plötzlich ein rundenbasiertes Rollenspiel wird – mit Inventar, Lebenspunkten und allem Pipapo.

Charme ist ohnehin einer der großen Pluspunkte von True Colors. Neben den Charakteren weiß vor allem die Spielwelt zu überzeugen. Haven Springs versprüht dieses typische Kleinstadt-Flair, das schon Arcadia Bay so ausgezeichnet hat. Im Vergleich zu Teil eins gibt es

Die Spielwelt von Haven Springs ist nicht besonders groß. Die meiste Zeit seid ihr nur auf der Hauptstraße des Städtchens unterwegs.



Im dritten Kapitel nehmt ihr an einem LARP teil. Darum wechselt das Spiel kurzerhand vom Adventure zum rundenbasierten RPG.

Wie lebt es sich eigentlich mit so einer Superkraft? Alex hält ihre Erfahrungen in einem Tagebuch fest. Da solltet ihr mal reinschauen!

nun aber mehr zu tun: Wie von Fans gewünscht, dürft ihr noch mehr erkunden und noch mehr Sammelobjekte finden. Die geben euch einen tieferen Einblick ins Life-is-Strange-Universum und scheuen sich auch nicht davor, mal düstere Themen wie Depression oder Alzheimer anzusprechen. Dazu könnt ihr noch euer Handy mit SMS und Facebook-Zugang oder euer Tagebuch durchstöbern, euer Wirkungsradius bleibt am Ende des Tages aber relativ begrenzt ist. Von ein paar kurzen Abstechern ins Umland abgesehen, seid ihr meist nur auf der Hauptstraße des Städtchens unterwegs. Ein Großteil des Geschehens findet zwischen See und Park, in den paar Gebäuden in der Mitte statt. Unsichtbare Mauern verhindern, dass ihr euch zu weit nach draußen verirrt.

Was für Augen und Ohren

Optisch setzt Life is Strange auf den serientypischen Stil, der seit Teil eins konsequent weiterentwickelt wird: True Colors sieht schick aus, hat satte Farben, eine natürliche Beleuchtung und deutlich mehr Details. Dafür, dass die Macher so viel Wert auf Emotionen legen, könnten die Gesichter der Charaktere gerne nochmal ein paar mehr von ihnen zeigen. Trotz Performance-Capture lässt die Mimik gelegentlich zu wünschen übrig. In der erstmals verfügbaren deutschen Fassung leidet zudem die Lippen-Synchronität. Die Nintendo Switch hat nicht die gleiche Leistung wie etwa eine PS5 – nicht weiter verwunderlich ist also, dass die Grafik ein bisschen runtergeschraubt wurde und die Texturen weniger detailreich ausfallen. Auch die Ladezeiten sind deutlich länger als bei leistungsstärkeren Plattformen. Das Spiel lebt allerdings von den Gesprächen zwischen den Menschen und ihren Gesichtsausdrücken, die aber dennoch meist gut erkennbar sind. Alles in allem ist der Titel auch auf Nintendo Switch gut spielbar, 2022 sollen dann noch die anderen Teile von Life is Strange im Rahmen einer Remastered Collection für die portable Konsole erscheinen.

Stichwort deutsche Fassung: Die war für unseren Geschmack gewöhnungsbedürftig. Das mag daran liegen, dass mit Let's-Play-Märchenonkel Gronkh als Deputy Sheriff eine etwas seltsame Casting-Entscheidung getroffen wurde, die uns aus der Immersion riss. Aber auch sonst kann die lokalisierte Fassung nicht mit dem Original mithalten. Wer also noch ein paar ordentliche Englischkenntnisse aus der Schule vorweisen kann oder kein Problem damit hat, die Untertitel zu lesen, dem legen wir definitiv den O-Ton ans Herz! Ebenso solltet ihr drauf achten, nicht den Streaming-Modus anzumachen, der jegliche Lizenzmusik ausstellt. Dann geht euch nämlich der wirklich tolle Soundtrack mit Kings of Leon, Dido und Co. durch die Lappen, der Alex' Coming-of-Age-Story stimmungsvoll abrundet. Fragwürdig fanden wir da eigentlich nur noch die Preisgestaltung. Satte 60 Euro für knappe zehn Stunden Spielzeit ist nun mal happig, Wiederspielwert hin oder her.

Auch in Life is Strange: True Colors spielt Musik wieder eine große Rolle. Gelegentlich greift Heldin Alex sogar selbst zur Gitarre.

David Benke & Rebecca Herrmann

MEINUNG
David Benke

True Colors ist ein schönes Adventure, aber wahrscheinlich nichts für jeden.

Mein Einstieg in Life is Strange: True Colors verlief ein wenig holprig. Mit Alex' unbeholfener, ungeschickter Art zurechtzukommen, hat ein wenig gedauert. Die Cringe-Dialoge zu Beginn haben mich auch etwas abgeschreckt. Es fällt halt nicht jedem so leicht, sich in die Rolle einer 21-jährigen Frau zu versetzen. Und ich kann mir auch gut vorstellen, dass einige Spieler diesen Sprung gar nicht schaffen. Wer sich auf das Adventure einlässt, der bekommt allerdings eine echt herzerwärmende Geschichte erzählt, die sich mit den wichtigen Themen unseres Lebens beschäftigt. Es geht darum, sich mit seinen eigenen Fehlern zu arrangieren, seinen Platz in der Welt zu finden und vielleicht auch noch ein paar nette Leute, die einem auf der Suche helfen. Das ist Deck Nine wirklich gelungen. Ein bisschen mehr Gameplay, mehr spielerische Freiheit, mehr technischer Feinschliff hätten es natürlich noch sein können. Das bisher Gebotene kann sich aber durchaus sehen lassen.

Infos

Termin:	07. Dezember 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Deck Nine
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende, wenn auch etwas vorhersehbare Story
- ✚ Eure Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf
- ✚ Charmante Charaktere
- ✚ Hübsches Setting
- ✚ Einzigartige, spielerisch gut umgesetzte Superkraft
- ✚ Kein Episoden-Format mehr, Story kommt als Gesamtpaket
- ✚ Umfangreiche Online-Statistiken über die Entscheidungen und Wege anderer Spieler
- ✚ Atmosphärischer Soundtrack
- ➖ Spielerisch meist seicht
- ➖ Probleme bei Mimik und Lippen-Synchronität
- ➖ Einige Pop-Ins
- ➖ Unsichtbare Wände schränken den Spielraum ein
- ➖ Fiese Cringe-Dialoge
- ➖ Auf Switch längere Ladezeiten
- ➖ Technik auf Switch insgesamt schwächer
- ➖ Recht wenig Umfang für einen Vollpreistitel

Wertung

7

Ein kurzes, aber charmantes Abenteuer mit überzeugenden Charakteren

ASTERIX & OBELIX SLAP THEM ALL!

Wir haben Römer verhauen, sind durch mehrere Länder gereist und haben dem ollen Julius Widerstand geleistet, um euch zu sagen, warum der neue Prügler netter Fan-Service ist, aber viel Potenzial verschenkt.

Wir befinden uns in der Vorweihnachtszeit des Jahres 2021 n. Chr. Der ganze Videospielmarkt ist von Triple-A-Blockbustern besetzt … Der ganze Videospielmarkt? Nein! Der unbeugsame Indie-Publisher Microids hört nicht auf, den großen Herstellern Widerstand zu leisten. Nach Marsupilami: Hoobadventure und Die Schlümpfe: Mission Blattpest bringen die Franzosen nämlich nun ein weiteres kleines Lizenzspiel auf PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch. Asterix & Obelix: Slap Them All! ist ein klassischer 2D-Brawler, der den Charme der von René Goscinny und Albert Uderzo erschaffenen Comics einfangen soll. Wir haben uns also durch tausende Römer, Banditen und Piraten geprügelt, um für euch festzustellen, ob der Titel so wenig Spaß macht wie die Beschaffung des Passierscheins A-38, oder ob sich das Spiel so blütenweiß und strahlend frisch präsentiert, dass man annehmen könnte, es sei mit Olympia – Dem Weichmacher der Götter – gewaschen worden.

Augenschmaus und Ohrengraus

Asterix & Obelix: Slap Them All! dreht sich natürlich um die titelgebenden Helden. Aber das konnten sich wohl selbst Leute denken, die Wildschwein in Pfefferminzsoße für eine Delikatesse halten und deren Cervisia lauwarm ist. Statt uns nur eines der vielen Abenteuer von Asterix und seinem besten Freund Obelix erleben zu lassen oder gar eine komplett neue Geschichte zu schreiben, entschieden sich die Entwickler von Mr. Nutz Studios dazu, gleich mehrere Storys um

Das Gameplay ist insgesamt nicht besonders abwechslungsreich. Nur für wenige Gegnerarten muss man sich eine Strategie zurechtlegen.

Obelix versteht es natürlich, seine Wampe einzusetzen. Obwohl es hier gar keine Dicken zu sehen gibt, höchstens einen, und der ist nicht dick!

An wenigen Stellen im Spiel liefern sich Asterix und Obelix ein Wettrennen. Die beiden waren ja schließlich auch schon einmal bei den Olympischen Spielen.

Die Animationen sind teilweise ein wenig abgehackt, aber zumeist ziemlich witzig. Römer aus den Latschen hauen, macht einfach Spaß.

die unbeugsamen Gallier aufzugreifen. Im Verlaufe der 50 Missionen verschlägt es uns also unter anderem in römische Lager, nach Britannien, Korsika, Spanien und Ägypten. Dabei treffen wir auch bekannte Figuren wie Pepe, Teefax oder Numerobis und natürlich andere beliebte Gallier wie Miraculix, Majestix oder Methusalix. Die Geschichten werden jedoch nur sehr verkürzt und in Standbildern erzählt. Ein Erzähler moderiert neue Etappen quasi an, aber ansonsten sind die Geschichten unvertont. Bekannte Stellen aus den Comics und Filmen wie beispielsweise das Rugby-Match in Londinium werden sogar ganz ausgelassen. Das ist verdammt schade, denn optisch ist Slap Them All! eine absolute Wucht und wird das Herz eines jeden Asterix-Fans höherschlagen lassen als ein Kuss von Dorfschönheit Falbala. Charaktere, Kulissen und Animationen wurden vollständig von Hand gezeichnet, um den Stil der Comics einzufangen. Das gelingt auch ganz hervorragend. Es fühlt sich wirklich an, als würde man die beiden Gallier durch die Panels steuern. Wenn Asterix einen Schluck Zaubertrank trinkt oder der kleine Idefix quietschvergnügt neben Herrchen Obelix herläuft, während dieser gerade ein paar saftige Backpfeifen verteilt, dann sitzt man als Fan der Vorlage mit einem breiten Grinsen vor dem Bildschirm. Der visuelle Stil und die stark verkürzten Nacherzählungen bekannter Asterix-Comics mitsamt beliebter Figuren sind zwar netter Fan-Service, aber wir hätten uns gerade bei der Umsetzung einiger Geschichten noch ein bisschen mehr gewünscht. Schließlich bekam es das Game-Boy-Spiel Asterix & Obelix im Jahr 1995 schon hin, Schlüsselszenen der Vorlage, wie eben das Rugby-Spiel oder den Tower von Londinium, schön in den Spielablauf zu integrieren und somit für Abwechslung zu sorgen. Auch bei den Sprach-Samples wäre etwas mehr Varianz schön gewesen. Wenn Asterix beispielsweise zum gefühlt achthunderttausendsten Mal freudig „Eine Freifahrt mit dem Karussell!“ ruft, während er einen Römer wirft, dann gönnen wir dem eigentlich so sympathischen Gallier ein Privatkonzert von Barde Troubadix und ganz viel stinkenden Fisch von Verleihnix.

Schlagfertiges Gameplay

In Sachen Gameplay präsentiert sich Asterix & Obelix: Slap Them All! als klassischer Brawler ohne große Experimente. Man läuft also als Asterix oder Obelix von links nach rechts und verkloppt dabei jede Menge Römer, Piraten, Banditen und sonstige Unruhestifter. Ab und an klettern wir mal eine Felswand rauf oder eine Leiter runter und hauen an-

Die Bosskämpfe im Abenteuer sind ein wenig enttäuschend. Auch hier reicht stumpfes Gekloppe, um den Sieg am Ende davonzutragen.

schließend weiter auf die Feinde ein. Nur in seltenen Momenten kommt etwas Abwechslung in den Spielablauf, wenn sich die beiden Protagonisten ein Wettrennen liefern, bei dem man so schnell wie möglich auf einen Button hämmern muss, oder wenn wir als einer der Gallier auf Wildschweinjagd gehen und einfach nur alles wegboxen müssen, das vor uns auftaucht. Egal, ob Schwein, Hindernis oder Römer. Das ist nett, aber eben auch nicht mehr als eine kleine Auflockerung. Wer also nicht ständig kloppen will, der wird wenig Freude an Slap Them All! haben. Wer das Brawler-Genre zu schätzen weiß, bekommt jedoch ein nettes Spiel geboten, das einige Dinge aus den Comic-Vorlagen schön umsetzt. Wenn man beispielsweise auf dem Piratenschiff oft genug gegen den Mast schlägt, fällt irgendwann der Ausguck runter, noch bevor er überhaupt „Die Ga ... Die Ga ... Die Ga-Ga!“ rufen kann. Außerdem spielen sich Asterix und Obelix ein wenig unterschiedlich. Asterix ist flinker als sein Freund, der als Kind in den Kessel mit dem Zaubertrank fiel, und auch nicht so leicht zu treffen, obwohl Obelix natürlich gar nicht dick ist. Obelix hat dafür mehr Griff-Attacken als sein kleinerer Freund. Während Asterix manche Gegner nur werfen und kurzzeitig schleudern kann, darf man als Obelix auch Gegner packen und sie mit Backpfeifen malträtieren, bis man sie aus den Latschen haut. Man kann die Römer sogar greifen und hin und her schlagen, wodurch auch umstehende Feinde getroffen werden. Allerdings kostet die Ausrichtung bei dieser Aktion

Die wenigen Spezialattacken der beiden Helden sind zwar nett umgesetzt, aber etwas ungenau auszuführen.

etwas zu viel Zeit, sodass diese häufig durch eingesteckte Treffer abgebrochen wird. Überhaupt machen die Balgereien mit Römern und Konsorten zwar Spaß, spielen sich aber deutlich ungenauer als man es beispielsweise vom Brawler-Gameplay des Genre-Primus Streets of Rage 4 gewohnt ist. Das merkt man vor allem bei den Spezialattacken, die mit dem dafür vorgesehenen Button plus Richtungsangabe ausgeführt werden. Viel zu oft führen die beiden Gallier Special-Moves aus, die eigentlich auf einer anderen Richtung des Digi-Kreuzes liegen. Hier sollten Mr. Nutz Studios noch nachpatchen. Auch einige Animationen wirken noch teilweise abgehackt.

Massenabfertigung

Überhaupt erreicht Slap Them All! zu keinem Zeitpunkt die spielerische Tiefe eines Streets of Rage 4 noch die eines Brawler-Klassikers wie Turtles in Time. Es spricht ja überhaupt nichts dagegen, das Spielprinzip simpel zu halten, doch der Asterix-Titel lässt bei den Prügeleien viel Potenzial liegen. Das liegt hauptsächlich daran, dass sich die verschiedenen Gegnerarten in ihrem Kampfverhalten kaum unterscheiden. Ab und an stellen sich uns Speerwerfer in den Weg, die uns aus der Ferne angreifen und die wir am besten mit der Sprintattacke beseitigen. Manchmal begegnen uns auch Feinde, die selbst einen Rammangriff ausführen. Aber das war es eigentlich auch schon. Römer und Co. stürmen zwar in sehr großen Gruppen auf uns zu, aber meistens reicht es, einfach nur draufzuhauen und

Mit Obelix kann man die Römer auch packen und sie hin und her schlagen. Der Charme der Comic-Vorlage wird also sehr gut eingefangen.

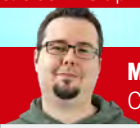
Die farbenfrohen Hintergründe im Cartoon-Look sind teils wirklich schön gestaltet, manchmal aber auch etwas austauschbar und nichtssagend.

Selbst beim Kampf gegen wilde Tiere wie diesen Stier in Spanien braucht man keine Taktik, sondern haut ihnen einfach auf die Schnauze.

Wirft man einen Gegner – hier etwa einen Römer – auf seine Kumpanen, verschafft man sich ein wenig Freiraum.

darauf zu achten, dass einem die Feinde nicht in den Rücken fallen. Während Streets of Rage 4 bis zum Schluss immer wieder neue Gegner mit neuen Attacken einführt, hat man bei Slap Them All! relativ schnell alles gesehen. Das Spiel setzt hier ganz klar auf Masse statt Klasse. Selbst bei den Bossgegnern ist der Titel nicht sonderlich einfallsreich. Klar, als Asterix-Fan freut man sich, gegen Piratenkapitän Rotbart oder den arroganten römischen Athleten Claudius Musculus anzutreten, aber eine besondere Taktik braucht man nicht. Selbst beim Kampf gegen einen Stier müssen wir das Tier nicht gegen eine Wand rennen lassen oder sonstige Überlegungen anstellen. Auf die Schnauze hauen reicht aus. Hier hätten die Entwickler wirklich mehr rausholen können. Das gilt auch für den Koop-Modus, der leider nur lokal funktioniert. Das ist zwar oldschool und damit auch passend zu Asterix und Obelix sowie dem Gameplay von Slap Them All!, aber eben auch nicht mehr zeitgemäß. Vor allem während einer Pandemie. Glücklicherweise lässt sich der Titel auch problemlos allein durchspielen. Hier darf man dann per Schultertaste jederzeit zwischen den beiden Galliern wechseln. Gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte man dieses Feature geschickt nutzen, da die Protagonisten nur ein einziges Leben haben. Wir haben jetzt viel über verschenktes Potenzial geschrieben und wir bleiben dabei: Asterix & Obelix: Slap Them All! hat einige Schwächen, das Gameplay könnte abwechslungsreicher sein und die Präsentation sogar noch mehr Fan-Service bieten. Dennoch hatten wir mit dem Titel viel Spaß. Als nach etwa vier Stunden unsere feiernden Helden gezeigt wurden, wir uns fragten „Sind jetzt alle Römer weg?“ und diese Frage durch die erbarmungslos scrollenden Credits mit „Ja, alle weg.“, beantwortet wurde, kamen wir nicht umhin ein trauriges „Och, das ist aber schade.“ auszustoßen. Asterix & Obelix: Slap Them All! mag seine offensichtlichen Schwächen haben, aber es verströmt mit seiner ganzen Art permanent gute Laune und ist dadurch ein launiger Prügelspaß für zwischendurch. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Und manchmal braucht man ja auch eben genau sowas statt einem weiteren Blockbuster-Open-World-Game, das 50 Stunden Lebenszeit verschlingt. Da man nach einmaligem Durchspielen die Level frei anwählen kann, um Highscores zu schlagen, ist Slap Them All! ein Spiel, das man immer wieder gerne für eine kurze Zeit einlegt.

Christian Dörre



MEINUNG
Christian Dörre

Kein perfekter Brawler, aber ein launiges Asterix-Abenteuer

Ich mag Asterix und ich liebe das Brawler-Genre. Slap Them All! fällt also genau in mein Beuteschema. Ich hatte auch wirklich viel Freude an dem Spiel. Der Titel sieht wirklich aus wie ein lebendig gewordener Comic zum kleinen Gallier und einige Animationen sind wirklich super umgesetzt. Wenn ich einen Römer aus den Latschen haue, ist das einfach wunderschön und Slap Them All! für einen kurzen Augenblick das beste Spiel der Welt. Für zwischendurch ist der Titel daher recht wohlschmeckende Kost. Zu einem richtigen, dauerhaft sättigenden Wildschweinbraten (nicht in Pfefferminzsoße!) fehlt jedoch etwas. Ein bisschen mehr Fan-Service bei bekannten Szenen der Vorlagen hätte für Auflockerung gesorgt und Bossgegner, die diese Bezeichnung auch verdienen, hätten ebenfalls Abwechslung beschert. Hier hätte man ruhig etwas kreativer sein dürfen. Dennoch ist Slap Them All! ein charmantes Spiel, das ich gewiss immer wieder mal starten werde.

Infos

Termin:	25. November 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Mr. Nutz Studio
Entwickler:	Mr. Nutz Studio
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

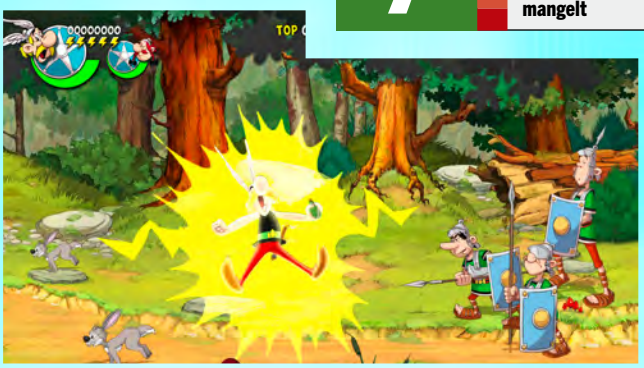
- ✚ Zauberhafte Comic-Grafik
- ✚ Eingängiges Gameplay
- ✚ Teils sehr witzige Animationen
- ✚ Charme der Vorlage toll eingefangen
- ✚ Viele kleine versteckte Gags
- ✚ Vollständig im Koop spielbar …
- ➖ … aber leider nur lokal
- ➖ Animationen teils etwas abgehackt
- ➖ Spezial-Attacken oft ungenau
- ➖ Wenig Abwechslung
- ➖ Enttäuschende Bosskämpfe

Wertung

7

Ein spaßiger Brawler für zwischendurch, dem es aber an Abwechslung mangelt

Der Backpfeifen-Move von Obelix brachte uns immer zum Lachen. Die armen Piraten hingegen haben auch im Spiel keinen Grund zur Freude.



Der handgezeichnete Stil von Asterix & Obelix: Slap Them All! ist wirklich ein echtes Highlight und fängt den Charme der Comicvorlage gekonnt ein.

LOOP HERO

Mit einem cleveren Mix verschiedenster Genres entpuppt sich Loop Hero als waschechter Indie-Hit.

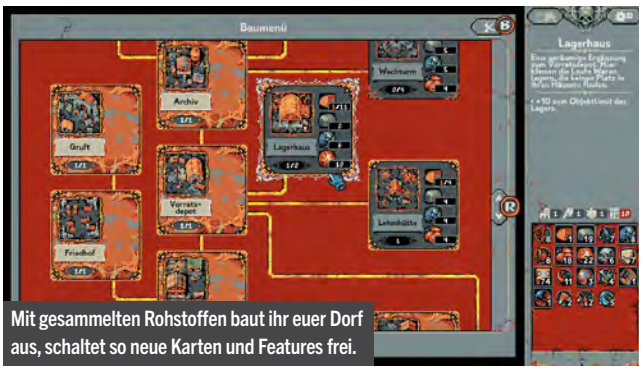
Hin und wieder gibt es sie noch: Spiele, die mit frischen Ideen und neuen Ansätzen überraschen. Loop Hero ist so ein Spiel, das merkt man schon auf den ersten Blick: Ein kleines weißes Figürchen, nur eine Handvoll Pixel groß, marschiert da eine ebenso pixelige Straße entlang. Der Weg endet dort, wo er beginnt, man dreht Runde um Runde, läuft buchstäblich im Kreis. Loop Hero eben. Der Name ist Programm.

Auf dem Weg lümmeln sich ein paar Schleimmonster, ausweichen kann man ihnen nicht. Der Held bewegt sich vollautomatisch, und das gilt auch für die Kämpfe: Sobald sich der Gefechtsbildschirm öffnet, ist man zum Zusehen verdammt, Befehle, taktische Kommandos – alles Fehlanzeige. Wie kann so etwas Spaß machen? Loop Hero gelingt das seltene Kunststück, denn es kombiniert Auto-Battler-Mechaniken mit cleveren Ideen, die es sich kreuz und quer aus Rollenspielen, Kartenspielen, Aufbaustrategie und Rogue-lites zusammenkratzt. Die Mischung geht auf: Je länger man spielt und experimentiert, desto mehr Spieltiefe kommt zum Vorschein. Prädikat: Suchtgefahr! Nun, knapp neun Monate nach seinem PC-Debüt, gibt‘s Loop Hero endlich auch für die Switch.

Die Welt als Baukasten

Die Story spielt in Loop Hero nur die zweite Geige: Ein böser Lich hält die Welt in einer Zeitschleife gefangen, dabei wurde der Großteil des Daseins scheinbar ausradiert. Außer der Straße, unserem Helden, einem Lagerfeuer und ein paar Gegnern herrscht anfangs gähnende Leere auf dem Bildschirm. Doch nun kommen wir ins Spiel: Besiegte Feinde hinterlassen Karten, von denen wir im späteren Spielverlauf immer mehr Varianten freischalten, die wir dann zu einem Deck zusammenmischen. Jede Karte dient dazu, den leeren Bildschirm mit Landschaftsblöcken und Gebäuden zu füllen, was oft gewaltige Auswirkungen hat. Platziert man beispielsweise ein Stück Wald, erhöht sich das Angriffstempo der Spielfigur. Wiesen spenden regelmäßig Heilung und Gebirge lassen den Lebensbalken wachsen. Gebäude werden dagegen direkt an dem Weg platziert: Friedhöfe und Spinnennester spawnen Skelette und gefräßige Achtbeiner, Dörfer lassen Feinde zu Minibossen aufsteigen, bei Ruinen gibt’s Ressourcen und nervige Riesenwürmer, die uns auf Distanz angreifen. Mehr Gegner bedeuten mehr Karten, mehr Karten bedeuten mehr Aufbau, mehr Aufbau bedeutet mehr Überlebens-

Um Loop Hero durchzuspielen, müsst ihr vier knifflige Bosse knacken. (Bild aus der PC-Fassung)



Mit gesammelten Rohstoffen baut ihr euer Dorf aus, schaltet so neue Karten und Features frei.

Nur gucken, nicht anfassen: Kämpfe laufen automatisch ab, ihr dürft nichts entscheiden.

Die Mischung macht's: Vor jedem Durchgang stellt ihr euer Kartendeck zusammen.

chancen – alles ist geschickt miteinander verzahnt.

Clever kombinieren

Mit jeder ausgespielten Karte füllt sich außerdem ein Fortschrittsbalken; ist der am Limit, erscheint ein Bossgegner, der es wirklich in sich hat. Wer hier siegen will, muss lernen, wie sich Landschaftskarten und Gebäude kombinieren lassen. Beispiele gefällig? Neun Gesteinsfelder ergeben zusammen ein Gebirge, das extra viele Lebenspunkte spendiert, als Nebeneffekt aber auch gefährliche Harpyien erzeugt. Wälder lassen sich neben einem Blitzturm zu Aschewäldern umfunktionieren, dann wird der Tempobonus in Magieschaden umgerechnet. Flüsse verdoppeln mal eben den Ertrag von umliegenden Feldern und wandeln Wüsten in nützliche Oasen um. Bei den Gebäuden am Wegesrand verfährt man nach dem gleichen Prinzip: Platziert man ein Vampirschloss direkt neben einem Dorf, spawnen dort drei Runden lang gefährliche Untote. Wer sich hier durchkämpft, darf danach bessere Belohnungen einstreichen. Zehn Gebirge lassen zufällige Goblinlager erscheinen, aus denen starke Nahkämpfer spawnen. Und an Haine dürfen wir auch Bluthaine anlegen, die geschwächte Gegner automatisch in die Tiefe reißen.

Welche Möglichkeiten sich bieten, verrät uns das Spiel nicht. Gut so! Den meisten Spaß macht Loop Hero nämlich dann, wenn man einfach drauflos probiert und nützliche Kombinationen entdeckt, die neue taktische Möglichkeiten liefern. Die Stunden vergehen dabei wie im Flug: Bis man alle vier Bosse besiegt und alles freigeschaltet hat, können locker 20 bis 30 Stunden vergehen. Für gerade mal 15 Euro ein sehr guter Gegenwert.

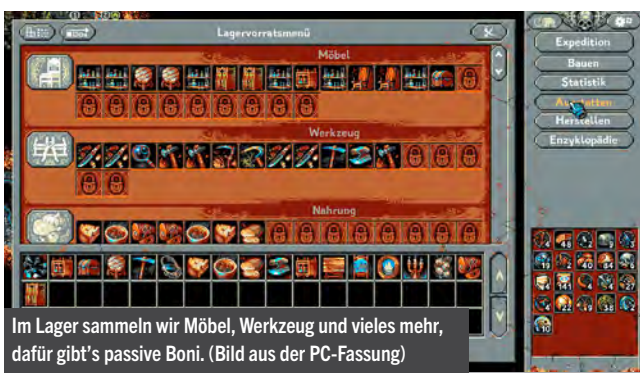
Beute im Überfluss

Der Aufbaupart ist aber längst noch nicht alles. Besiegte Gegner hinterlassen nämlich nicht nur Umgebungskarten, sondern auch wertvolle Ausrüstung, die wir unserem Helden anlegen müssen. Beute gibt's in vier Qualitätsstufen; je besser die Qualität, desto mehr passive Eigenschaften haben die Schwerter, Rüstungen, Helme, Ringe, Schilde und vieles mehr. Beute erhält man nicht nur im Überfluss, sie wird auch automatisch aufgesammelt und rauscht nur so durch unser Inventar, das jederzeit am rechten Bildschirm eingeblendet wird. Damit wir in Ruhe die Werte der Ausrüstung studieren können, lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren. Das ist auch bitter nötig, denn die Wahl der passiven Eigenschaften will wohl überlegt sein: Soll unser Krieger lieber langsam Lebenspunkte regenerieren? Oder stattdessen mit jedem Hieb ein wenig Kraft von seinen Feinden absaugen? Soll er Angriffe kontern oder doch besser ausweichen? Setzen wir auf Verteidigung oder einen großen Lebenspool? Was anfangs trivial wirkt, entscheidet am Ende darüber, ob man es lebendig durch die nächste Zeitschleife schafft.

Mit jeder vollendeten Schleife steigen die Gegner ein Level auf, aber auch die Beute wird besser. Dadurch sind wir rund um die Uhr damit beschäftigt, Items auszutauschen, Werte abzugleichen und Entscheidungen zu treffen – das motiviert! Nebenbei sammeln wir durch besiegte Gegner auch Erfahrung, steigen im Level auf und dürfen uns dann eine von drei passiven Eigenschaften aussuchen, die sich stark auf unseren Run auswirken. Auch hier greifen die Spielmechaniken wieder geschickt ineinander. Allerdings spielt sich Loop Hero dadurch gerade in den ersten Runden etwas lahm und eintönig: Erst wenn ein paar Umgebungskarten verteilt sind, wenn Gegner spawnen und die Beutejagd in die Gänge kommt, nimmt der Spielspaß deutlich an Fahrt auf. Zum Glück könnt ihr das Tempo aber in mehreren Stufen regeln und eurem Helden so ein wenig Beine machen.

Drei Helden, ein Ziel

Anfangs steht uns nur ein Krieger zur Auswahl, später schalten wir mit Schurke und Nekromant zwei weitere Klassen frei. Jeder Heldentyp spielt sich angenehm unterschiedlich: Während der ausgeglichene Krieger mit Kontern, Rundumschlägen, Lebensabsaugung und hoher Defensive punktet, ticken die beiden anderen Klassen ein wenig anders. Der Schurke sammelt beispielsweise als einziger Held keine Ausrüstung, sondern erhält von besiegten Feinden lediglich Trophäen. Nach jeder durchmarschierten Runde werden die Trophäen gegen einen ganzen Schwung hochwertiger Items eingetauscht, die man dann anlegen darf. Hohe Angriffsgeschwindigkeit gepaart mit der Chance auf kritische Treffer machen den zerbrechlichen Schurken zur Kampfmaschine, insbesondere wenn man die goldene Karte „Arsenal" einsetzt, durch die jeder Held einen wei-



Im Lager sammeln wir Möbel, Werkzeug und vieles mehr, dafür gibt's passive Boni. (Bild aus der PC-Fassung)

Story und Dialoge sind völlig belanglos. Immerhin wurde alles ins Deutsche übersetzt.

MEINUNG
Felix Schütz

Cleverer Genre-Mix fernab vom Mainstream

Ist Loop Hero ein Must-Have-Titel, den jeder mal gespielt haben sollte? Nö! Dafür sind das eigenwillige Tempo, die Wiederholungen und die vollautomatischen Kämpfe einfach zu speziell. Spielt man es länger am Stück, kann Loop Hero sogar ein wenig langweilig werden, es ist eben stark auf Grind ausgelegt. Trotzdem habe ich es am PC komplett durchgespielt und hänge jetzt schon wieder an der Switch-Fassung! Mir gefällt vor allem, wie clever es seine Mechaniken verzahnt, ohne dass ich davon anfangs viel mitbekomme: Neue Karten freischalten und kombinieren, Spielwelt aufbauen, Beute ausrüsten, Rohstoffe sammeln, Bosse knacken, Basislager erweitern – alles greift schön ineinander. Hat man das erst mal kapiert, entfacht das Spiel eine ungeheure Sorgwirkung. Loop Hero mag vielleicht nicht den Massengeschmack treffen, doch das finde ich völlig okay – immerhin bekommt man hier endlich mal was Neues geboten. Und der Erfolg gibt den Entwicklern recht: Bei den diesjährigen Game Awards hat Loop Hero eine Nominierung als bestes Indie-Spiel des Jahres abgestaubt. Ich sage: absolut verdient.

Infos

Termin:	09. Dezember 2021
Genre:	Strategie
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Four Quarters
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Originelles, elegantes Spielprinzip
- ✚ Strategischer Aufbau über Karten
- ✚ Drei unterschiedliche Klassen
- ✚ Ordentlicher Umfang, günstiger Preis
- ✚ Stimmige Retro-Präsentation
- ✚ Motivierendes Fortschrittsgefühl
- ✚ Leicht zu lernen
- ✚ Auch per Touchscreen spielbar
- ✚ Auf Wunsch scharfe Schriftarten
- ➖ Die ersten Spielphasen werden schnell eintönig
- ➖ Erfolg stark vom Beuteglück abhängig
- ➖ Sehr viel Grind, auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Manche Funktionen schlecht erklärt
- ➖ Keine freiwilligen Gespräche mit Dorfbewohnern
- ➖ Detailarme Grafik
- ➖ Belanglose Story

Wertung

Ungewöhnliche Indie-Perle, die trotz ständiger Wiederholungen ordentlich motiviert.

8

Neue Ausrüstung gibt's im Sekundentakt, ihr müsst ständig aussieben und die Werte vergleichen.

teren Inventarplatz erhält. Der Schurke kann dadurch Amulette anlegen, die eine zusätzliche Schutzbarriere im Kampf aufbauen – enorm nützlich!

Diese Fähigkeit zählt beim Nekromanten dafür schon zur Standardausstattung. Der Totenbeschwörer kämpft allerdings nicht selbst und ist schlecht gepanzert. Stattdessen lässt er im Kampf mehrere Skelette und Untote antreten, die sich automatisch durch die Gegnerreihen pflügen. Das ist ungeheuer mächtig, allerdings bleiben auch ein paar wichtige Details im Charakterbogen ungeklärt: Sollte man als Nekromant lieber die Skelettstufe steigern oder die Anzahl der Kämpfer erhöhen? Wofür steht Beschwörungsqualität? Und wie wirkt sich Angriffsgeschwindigkeit auf die untoten Diener aus? All das verrät Loop Hero leider nicht, man muss es sich selbst zusammenreimen. Hat man das System aber erst mal kapiert, macht der Nekromant genau so viel Spaß wie die anderen beiden Klassen und sorgt so für ein wenig Abwechslung im Zeitschleifen-Alltag.

Dauerhafte Fortschritte

Indem man Karten ausspielt, Gegner besiegt und an Gebäuden vorbeistiefelt, wandern automatisch Ressourcen in unseren Beutesack. Sobald wir den Weg abgeschlossen und unser Lagerfeuer erreicht haben, können wir den Durchgang beenden und unsere komplette Rohstoffladung mitnehmen. Brechen wir den Run dagegen unterwegs ab, vielleicht weil die Lebenspunkte bedrohlich knapp werden, dürfen wir 60 Prozent der Beute nach Hause tragen. Und wenn wir ins Gras beißen, stehen uns nur 30 Prozent der Ressourcen zu. Hier muss man das Risiko stets gut abwägen.

Mit den Rohstoffen kehren wir regelmäßig in ein Lager zurück, das wir nach und nach aufbauen und mit neuen Gebäuden erweitern. Die schalten nicht nur weitere Karten für unser Deck frei, sondern liefern auch dauerhafte Boni: Der Übungsplatz spendiert dem Helden mehr Kampfkraft, Farmen liefern regelmäßig Nahrungseinheiten, das Zelt des Alchemisten fügt ein Crafting-System hinzu und dank der Kräuterhütte dürfen wir unterwegs nützliche Heiltränke schlürfen. Manche Gebäude erweitern außerdem den Lagerplatz, dann dürfen wir verschiedene Werkzeuge und Möbel auf die knappen Slots verteilen, wodurch wir – Überraschung! – weitere passive Boni erhalten. Auch beim Lageraufbau gilt: Das System ist nicht komplex, ergänzt aber prima die übrigen Spielmechaniken. Ein kleiner Kritikpunkt bleibt allerdings: Obwohl jedes Gebäude bewohnt ist, haben wir keine Möglichkeit, mit den Leuten zwischendurch zu plaudern. Wann ein Gespräch stattfindet, bestimmt das Spiel selbst.

Geschmackssache: Retro-Stil

Spielerisch könnte Loop Hero kaum moderner sein, doch grafisch fühlt man sich glatte 30 Jahre zurückversetzt: Der Pixellook weckt Erinnerungen an die MS-DOS-Spiele der frühen 90er Jahre. Das Ergebnis ist zwar übersichtlich und charmant, aber auch nicht gerade detailreich – da haben andere Spiele schon deutlich schickere Retro-Grafiken hinbekommen. Immerhin: Die pixeligen Schriftarten lassen sich durch zwei scharfe Varianten ersetzen, die wir besonders im mobilen Modus als angenehmer empfunden haben. Auch sonst läuft die Switch-Fassung anstandslos, wer mag, kann übrigens auch direkt am Touchscreen spielen. Die Controller-Steuerung fällt im Vergleich zur Maus-Bedienung am PC gewöhnungsbedürft aus, besonders das Platzieren der Karten kann etwas Zeit kosten. Gut gefällt uns dafür, dass an den meisten Menüs gleich die passende Taste eingeblendet wird. Natürlich sind auch alle Patches der PC-Fassung enthalten, dadurch könnt ihr nun auch mitten in einem Run abspeichern. Das macht Loop Hero zu einem idealen Spiel für Zwischendurch.

Passend zur Optik gibt's eine eigenwillige Hintergrundmusik voll düsterer Retro-Beats und stilechte Soundeffekte, die ebenfalls klingen, als hätten sie die letzten drei Jahrzehnte einfach mal verschlafen. Auch das ist eindeutig eine Geschmacksfrage. Da Loop Hero aber ein Spiel ist, das man bequem nebenher laufen lassen kann, lässt sich der Sound auch problemlos abdrehen, das Erlebnis leidet nicht darunter. Sprachausgabe gibt es ohnehin nicht, dafür wurden die Texte aber vollständig ins Deutsche übersetzt.

Felix Schütz

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

DANGANRONPA DECADENCE

Life is Strange ist euch zu authentisch, zu realistisch, zu kurz und vor allem: zu ernst? Die Adventures in der Sammlung Danganronpa Decandence sind der absolute Gegenentwurf zum Square-Enix-Spiel!

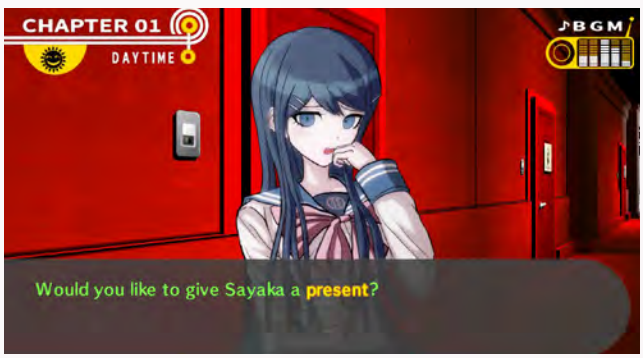
Einerseits passt der Untertitel Decadence zum prall gefüllten Adventure-Paket: Für gerade einmal 60 Euro bekommt ihr 100 Stunden Spielspaß – mindestens, wer alles erleben will, kann da locker nochmal 50 draufpacken. Andererseits aber steht Dekadenz ja eher für ganz erlesene Genüsse, die man sich zu Gemüte führt. Das Danganronpa-Paket ist jedoch eher Dekadenz im Sinne von „100 Packungen Mikrowellen-Currywurst im Kühlschrank“ anstatt „100-Gänge-Menü im feinen Restaurant“. Aber so albern, so technisch schlicht, so – man kann es kaum anders ausdrücken – bescheuert die drei enthaltenen Adventures sind, so viel Spaß machen sie eben auch. Hier erwartet euch schuldiges Vergnügen, also guilty pleasure in Reinform, wie es ja tatsächlich auch auftreten kann, wenn man sich genüsslich eine glutamatgeschwängerte Currywurst aus der Mikrowelle einverleibt …

Einzeln oder gemeinsam?

In Danganronpa Decadence stecken vier Spiele: Danganronpa: Trigger Happy Havoc Anniversary Edition, Danganronpa V2: Goodbye Despair Anniversary Edition, Danganronpa V3: Killing Harmony Anniversary Edition und Danganronpa S: Super Summer Camp. Die ersten drei genannten Titel sind die Adventures, Summer Camp ist ein Spin-off, dazu gleich mehr. Decadence ist nur für Switch erhältlich und nur als physische Fassung (alternativ auch in einer Limited Edition). Aktuell, also kurz vor Weihnachten, ist das Komplettpaket teilweise bei Onlinehändlern vergriffen, ihr könnt die Spiele aber auch einzeln als Downloads erstehen – das ist mit insgesamt 80 Euro allerdings teurer, als wenn ihr die Cartridge-Collection kauft. Damit ihr den Überblick sowie eine Einschätzung über alle vier nun erhältlichen Spiele habt, teilen wir diesen Artikel einfach in vier Parts mit Einzelwertungen, die Note am Ende steht dann für die Komplettausgabe Danganronpa Decadence für Nintendo Switch. Alles klar? Dann legen wir los!

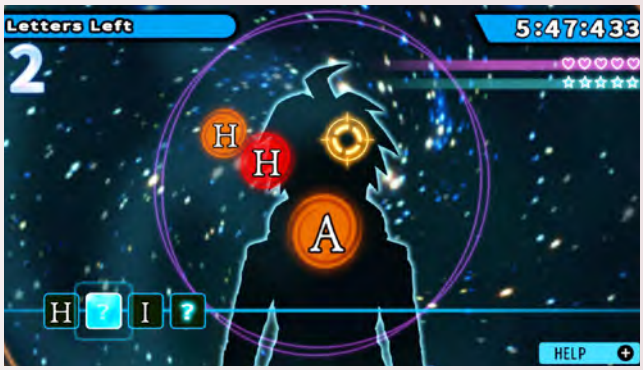
Trigger Happy Havoc

Der Auftakt der Saga bietet alles, was auch die beiden Fortsetzungen ausmacht. Auf den ersten Blick könnte man meinen, man habe es hier mit einer Art Ace Attorney zu tun, allerdings beschränken sich die Gemeinsamkeiten auf das Visual-Novel-, beziehungsweise Adventure-Genre und die schräge Charakterriege. Näher verwandt ist Danganronpa mit den Spielen der Zero-Escape-Reihe. Die Prämisse lautet wie folgt: Ihr seid der absolut normale und unauffällige Teenager Makoto, der das Glück (oder eher: Pech) hat, von der angesehenen Hope’s Peak Academy aufgenommen zu werden. Dort bekom-



Durch den Kontaktaufbau erhaltet ihr Boni, die ihr dann bei Verhandlungen nutzen könnt. Natürlich muss das Präsent aber dem Beschenkten gefallen!

Counter ist das Äquivalent zum Einwurf Objection in der Ace-Attorney-Reihe. Nutzt es, um auf Lügen oder Widersprüche bei der Verhandlung hinzuweisen.



Bei diesem Minispiel während der Mordverhandlung müsst ihr auf die Buchstaben zielen, um das richtige Wort zu bilden. Gute Englischkenntnisse sind ein Muss!

Jeder Schüler hat ein eigenes Zimmer in der Akademie. In der freien Zeit unterhaltet ihr euch mit den anderen Insassen und könnt ihnen Geschenke geben.

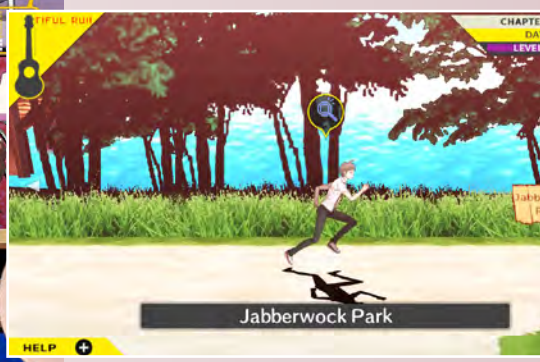
men nur die talentiertesten Teenager ein Stipendium! Bald jedoch entpuppt sich die Lernanstalt als Todesfalle, denn der Rektor – ein sadistischer Robo-Bär namens Monokuma – eröffnet den 15 gefangenen Schülern, dass sie nun für immer abgeschnitten von der Außenwelt im Gebäude leben müssen. Es gibt nur einen Weg nach draußen: Wer einen Mitschüler umbringt und dabei weder erwischt noch innerhalb einer gewissen Zeitspanne überführt wird, kommt frei. Wie üblich in solchen Geschichten dauert es nicht lange, bis Blut fließt und die Katastrophe ihren Lauf nimmt. Das Adventure ist dabei eingeteilt in verschiedene Spielphasen. Im Part „School Life" unterhaltet ihr euch mit euren schillernden Mitgefangenen. Anstatt von Allerweltsgenies wie Mathetalenten oder Buchstabiermeistern wird die Begabtenklasse der Hope's Peak Academy bevölkert von Figuren mit Eigenschaften wie „ultimativer Moralkompass", „ultimativer Fan-Fiction-Autor" oder „ultimativer reicher Erbe". Danganronpa ist albern, absolut unrealistisch, nimmt sich selbst selten ernst und ist gerade deshalb so erfrischend – wirklichkeitsnahe Kriminalfälle solltet ihr auf jeden Fall woanders suchen. Mit all diesen schrulligen Charakteren könnt ihr euch unterhalten, so mehr über sie erfahren und ihnen Geschenke machen, die ihr an einer Gacha-Machine kauft. Steigt die Freundschaft, erhaltet ihr Boni im Verhandlungsteil des Spiels. Sobald ein Mord geschieht, wechselt das Abenteuer in den Ermittlerpart, bei dem ihr Hinweise sammelt. Darauf folgt die Verhandlung, der sogenannte „Class Trial", in der ihr der Wahrheit auf die Spur kommt, indem ihr Mitschüler verhört, ein paar simple Minispiele erledigt und auch sonst Ace-Attorney-ähnlich Logik walten lasst, jedenfalls soweit das angesichts der absurden Situationen möglich ist. Trigger Happy Havoc ist dabei ein komplett lineares Vergnügen und das Gameplay ziemlich beschränkt: Vor allem klickt ihr in der Umgebung herum, um Hinweise und Münzen für die Gacha-Machine zu finden und lest jede Menge englische Texte. Entsprechend gute bis sehr gute Sprachkenntnisse sind also ein Muss! Auch technisch reißt der Auftakt der Reihe keinerlei Bäume aus. Optische Highlights gibt es kaum, viele Effekte wirken billig, die Designs der Charaktere und Umgebungen sind gewöhnungsbedürftig, sie versprühen wohlwollend betrachtet immerhin einen gewissen Amateur-Künstler-Charme. Dafür sehen die ultimativen Schüler herrlich unterschiedlich aus, das bekannte Anime-Phänomen, bei dem Helden sich wie aus dem Gesicht geschnitten sind und nur Frisur und Augenfarbe Aufschluss darüber geben, wen man vor sich stehen hat, gibt es bei Danganronpa nicht. Ebenfalls eher einfach, aber effektiv ist die Musikuntermalung. Ja, mit der Zeit wiederholen sich die Tracks, aber einige Melodien sind unglaubliche Ohrwürmer – etwa Monokumas Titellied. Wer erstmal testen will, ob die Mischung aus albernem Humor, Gewalt, Zweideutigkeiten, Surrealismus und eher zweckmäßiger denn schöner Optik ihn oder sie in den Bann zieht (und kein Problem damit hat, mehr zu lesen als zu spielen), der sollte mit Trigger Happy Havoc einsteigen.

Wertung: 7/10

Goodbye Despair

Das zweite Spiel der Reihe baut nicht direkt als Fortsetzung auf dem ersten Spiel auf. Allerdings freuen sich Kenner über die au-

Ein greller Albtraum: Die Danganronpa-Spiele sehen teilweise sehr billig aus, vor allem aber der erste Teil hier im Bild.



Der zweite Teil, Goodbye Despair, hat grafisch zwar keinen großen Sprung nach vorne gemacht, aber die Farbpalette der Umgebungen ist nicht mehr ganz so unerträglich.

Die Truth Bullets dienen euch in Verhandlungen als Beweise. Wie bei Ace Attorney könnt ihr nicht ewig herumprobieren, bis ihr richtig liegt – wer zu oft versagt, muss neu beim Checkpoint anfangen.

Als wäre Monokuma nicht schon genug, schlagt ihr euch in Goodbye Despair mit dem rosa Häschen Usami herum. Was sie im Schilde führt? Ob sie böse ist? Findet es heraus!

genscheinliche Rückkehr eines ultimativen Charakters aus dem ersten Spiel – der inzwischen fett geworden ist, was Danganronpa gerne und ausführlich als Witzvorlage nutzt. Überhaupt solltet ihr stets mit Schimpfworten, sexuellen Themen und politisch unkorrekten Scherzen rechnen. Das Sammelsurium der ultimativen Talente in Goodbye Despair wirkt zunächst, als ginge es hier weniger verrückt zu („ultimative Musikerin" zum Beispiel klingt nicht so abwegig), doch das täuscht. Wir sagen nur so viel: Einer der Charaktere verwandelt sich später in einen Roboter. Das Spielprinzip ist ansonsten ähnlich, das Setting aber anders: Wieder betreten wir als unbedarfter, männlicher Teenie die Hope's Peak Academy und werden eingesperrt. Diesmal allerdings auf einem merkwürdigen, paradiesischen Archipel, betreut von einem rosa Robo-Hasen, der sich als Usami vorstellt. Monokuma hat aber auch hier die Tatzen im Spiel und ruft ein weiteres Mal den Kampf um Leben und Tod aus, woraufhin ihr abermals die Umgebung erkundet (diesmal könnt ihr den Protagonisten sogar aus 2D-Ansicht steuern), mit euren Klassenkameraden sprecht und Mordfälle aufklärt. Bei den Minispielen hat sich bei den Verhandlungen ein bisschen was geändert, aber im Grunde macht ihr das Gleiche wie im ersten Teil, nur eben mit neuer Story, die etwas komplexer ausfällt und deutlich mehr Wendungen aufweist.

Wertung 8/10

Killing Harmony

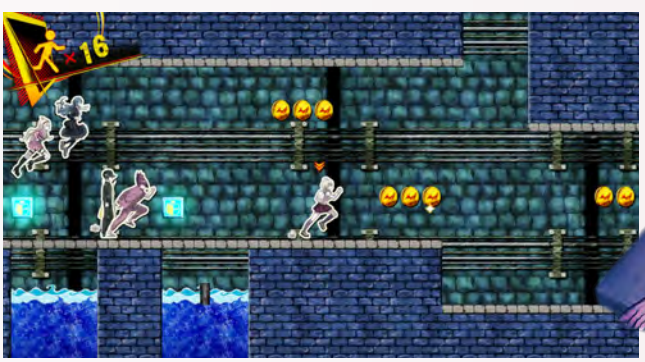
Jetzt wird es kurz kompliziert: Die Danganronpa-Spiele erfreuen sich in Japan großer Beliebtheit, deshalb gibt es auch jede Menge Spin-offs in anderen Medien, unter anderem in Form von Anime-Serien. Eine davon, nämlich Danganronpa 3: The End of Hope's Peak High School beendet die Story rund um die gleichnamige Akademie aus den beiden ersten Adventures. Die Handlung wurde nie in Game-Form umgesetzt. Deshalb spielt Killing Harmony, das dritte Abenteuer, an einer neuen Schule. Doch auch hier gilt wieder, irgendwie lebend zu entkommen und Morde an Klassenkameraden aufzuklären, unter denen sich Figuren wie der „ultimative oberste Führer" oder der „ultimative Roboter" befinden. Monokuma hat diesmal seine fünf nervigen Kinder im Schlepptau, die den Gefangenen ebenfalls das Leben schwer machen. Die Verhandlungen sind nun noch etwas komplexer, mit mehr Minispielen und Möglichkeiten, man kann nun etwa auch die Unwahrheit erzählen, um dem Mörder auf die Spur zu kommen. Das Ende von Killing Harmony wurde zu Recht kontrovers aufgenommen: Während ein Lager den Abschluss der Geschichte als Trolling-Aktion der Autoren beschreibt, schätzt das andere Lager das Durchbrechen der vierten Wand und die Meta-Ebene der Story – wie ihr das seht, müsst ihr herausfinden, aber auf jeden Fall ist das Finale noch absurder als der Rest der Abenteuer. Die solltet ihr auch gespielt haben, um durchzusteigen – Killing Harmony lohnt sich erst, wenn ihr die Vorgänger kennt. Nach dem Ende gibt es jede Menge Bonus-Content wie ein Dungeon-Crawler-Minispiel, außerdem könnt ihr jetzt auch nach Abschluss der Story weiter Items für eure Kollektion sammeln.

Wertung: 7/10

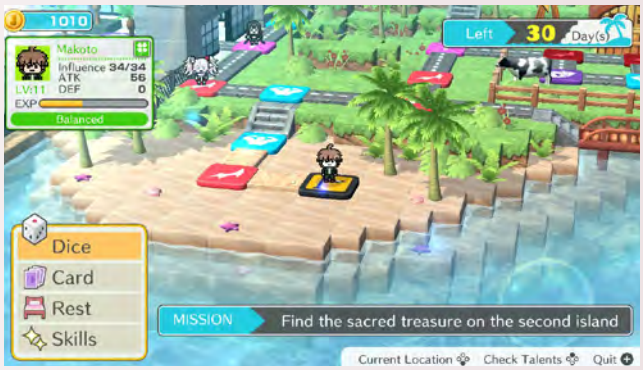
Super Sommer Camp

Es geht ab ins Ferienlager: Super Sommer Camp ist eine eigen-

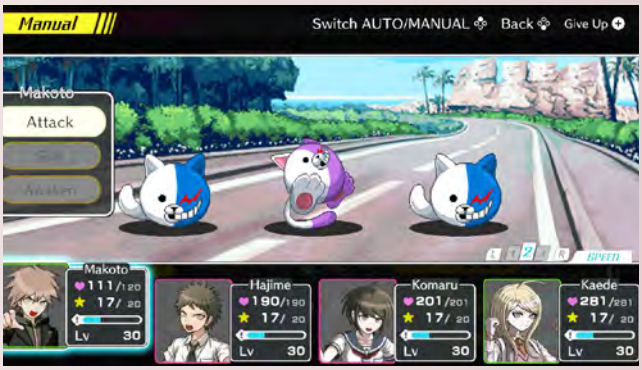
Neue Schule, altes Thema: In Killing Harmony seid ihr zwar nicht mehr in der Hope's Peak Academy eingesperrt, das Gameplay ändert sich aber kaum.



Killing Harmony wird gelegentlich von Mini-Games aufgelockert. Anspruchsvolle Platformer-Unterhaltung solltet ihr euch hier aber nicht erwarten.



50 Runden habt ihr Zeit, um mit eurem Charakter per Würfeln möglichst viele Inseln freizuschalten, Boni einzusacken, Gegner zu erledigen und aufzuleveln.



Die Figuren, die ihr im Brettspielpart trainiert habt, könnt ihr dann eurem Team für den Turm hinzufügen. Dort warten 100 Etagen mit Kämpfen auf euch.

ständige, erweiterte Fassung des Minispiels Ultimate Talent Development Plan, das nach dem Beenden von Goodbye Despair freigeschaltet wird. Wenn ihr die Spiele einzeln gekauft habt, lohnt es sich also, nach dem Abspann des zweiten Adventures mal anzuschauen, ob das Spielprinzip euch zusagt, wenn nicht, lohnt sich der Download für stolze 20 Euro nämlich nicht. Alle Charaktere aus den drei Adventures stecken hier drin, zusätzlich noch die aus dem Spin-off Ultimate Despair Girls, das aber für Switch nicht erhältlich ist. Ihr schaltet die Figuren wie üblich mit dem Gacha-System und In-Game-Währung frei, wem das zu langsam geht, der kann auch echte Kohle investieren – na ja. Mit eurem gewählten Charakter zieht ihr dann würfelnd über ein Spielbrett, als Setting dienen, da das Spiel ja ursprünglich zu Goodbye Despair gehört, die Jabberwock-Inseln. Ihr levelt also eure Helden im Brettspielpart auf, die ihr dann in einen Turm mit 100 Stockwerken schickt, wo ihr rundenbasierte Kämpfe austragt, um mehr Münzen und Items zu verdienen, die ihr dann wiederum in die Gacha-Maschinen werft oder zum Verbessern eurer Figuren nutzt. In erster Linie spricht Super Sommer Camp die Hardcore-Fans der Adventures an, die mehr von ihren liebsten ultimativen Talenten sehen wollen und die einen Hang zum Sammeln wirklich aller Items haben. Das Gameplay ist nämlich furchtbar repetitiv und dementsprechend eintönig. Als Bonus im Decadence-Paket ist das Spin-off somit ganz gut aufgehoben, einzeln lohnt sich der Kauf aber nur, wenn man Lust auf das sich ständig wiederholende Spielprinzip hat und nach Fanservice-lastiger Unterhaltung mit bekannten Charaktere giert.

Wertung: 5/10

Decadence

Man muss sich einlassen auf die Danganronpa-Spiele, denn sie sind ganz weit weg davon, was man normalerweise mit Mystery- und Krimiunterhaltung verbindet. Die Abenteuer sind derbe, grobschlächtig, überzeichnet und schrill. Dank der Kompromisslosigkeit aber geht das Konzept aber tatsächlich auf und weckt Neugierde: Was für ein Blödsinn passiert wohl als Nächstes? Unter all den Paradiesvögeln in der Charakterriege sind stets ein paar dabei, die man näher kennenlernen will, auch wenn sie teilweise echte Klischees darstellen. So vergeht die Zeit im Nu, und das trotz unterdurchschittlicher Technik, magerem Gameplay, endlos viel Text zum Lesen und einer vollkommen linearen Story. Schafft nicht jeder Entwickler!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Danganronpa ist Trash, aber die beste und unterhaltsamste Form von Trash!

Das klingt harscher, als es gemeint ist, ich liebe Trash und benutze den Begriff in diesem Fall als Kompliment. Trash zeichnet sich für mich dadurch aus, dass er kompromisslos ist, dass er mit den Schultern zuckt, wenn jemand sagt „das ist aber nicht realistisch!“, dann noch eine Schippe drauflegt, dass er grell, bunt und laut ist. Ich habe die Adventures schon auf der PS4 viel gespielt. So viel, dass mein Mann es nicht mehr ertrug, die Monokuma-Musik zu hören und freiwillig das Zimmer verließ. Noch heute bekommt er kalte Schweißausbrüche, wenn ich die Melodie nur summe. Schade, dass es keine Demo gibt – denn, so sehr ich Danganronpa auch mag, es entspricht nicht Jedermanns Geschmack. Solltet ihr Anime-Fans sein oder Visual Novels mögen: Gebt zumindest dem ersten Teil eine Chance! Ein Wort noch zu den Screenshots: Wir mussten auf Pressebilder zurückgreifen, die Spiele sehen auf Switch aber genau so aus wie abgebildet (also nicht besonders gut).

Infos

Termin:	03. Dezember 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Spike Chunsoft
Entwickler:	Spike Chunsoft
Sprache:	Englisch/Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr viel Content – über 100 Stunden
- ✚ Unterhaltsame, überdrehte Story und Charaktere
- ✚ Auch nach dem Durchspielen viel zu tun
- ✚ Viele Wendungen
- ✚ Einige Tracks mit Ohrwurmgarantie
- ➖ Die drei Adventures sind strikt linear
- ➖ Technisch extrem schlicht gehalten
- ➖ Viel zu lesen; gute Englischkenntnisse notwendig

Wertung

7

Decadence ist ein großes Fan-Paket für Freunde schräger japanischer Adventures.

N-ZONE AWARD 9/10

CHICORY
A COLORFUL TALE

Das ausgefallene Indie-Abenteuer überzeugt mit viel Liebe, tollen Gameplay-Ideen, cleverem Oldschool-Zelda-Prinzip und jeder Menge Kreativität.

Chicory: A Colorful Tale, ein Abenteuerspiel in einer Malbuch-Fantasywelt, gehört sicherlich zu den ausgefallensten und kreativsten Indie-Titeln des Jahres. Das Entwicklerteam kombiniert das beliebte Spielprinzip alter Zelda-Ableger mit der Faszination von Ausmalbüchern. Wir haben uns in die zu Beginn sehr karge Provinz Picknick gestürzt und mithilfe eines magischen Pinsels die Farbenfreude und den Frieden zurückgebracht.

Das Farbenkind von Picknick

Bei manchen Spielen verbringt man eine Ewigkeit damit, sich seine Spielfigur zusammenzuschustern – nicht bei Chicory: A Colorful Tale. Die einzige wichtige Frage, die es zu beantworten gilt: „Was ist dein Lieblingsessen?“. In unserem Falle rutschen wir kurz darauf in die Rolle der Putzkraft „Salat“, die für das Farbenkind Chicorée arbeitet, eine Art lebende Legende und zudem weltberühmte Künstlerin.

Eines Tages verschwinden alle Farben aus der Welt. Im ersten Moment denken wir, dass wir möglicherweise das Putzen zu ernst genommen haben. Später stellt sich jedoch heraus, dass etwas mit dem Farbenkind Chicorée nicht in Ordnung zu sein scheint. Zuallererst fehlt jede Spur von der Hasendame, darüber hinaus liegt ihr magischer Pinsel im Flur des Turms. Wir nehmen das Malwerkzeug natürlich an uns und machen es uns zur Aufgabe, der Picknick-Provinz ihre kunterbunte Erscheinung zurückzubringen – zumindest, bis sich die begnadete Künstlerin wieder blicken lässt. Fortan entführt uns das Spiel in abwechslungsreiche Spielwelten mit über 100 Tiercharakteren, die mit liebevollen Persönlichkeiten und witzigen Sprüchen überzeugen. Im Café unseres Vertrauens arbeitet zum Beispiel der muskulöse Cola, im Rathaus der Stadt Dinner können wir uns auf den etwas strengen Beamten Pfeffer verlassen und Ex-Farbenkind Brombeere erzählt uns mehr über die schwierige Vergangenheit ihrer Schülerin Chicorée und die Bedeutung des Pinsels.

Ernste Themen, locker präsentiert

Chicory wirft zu Beginn viele Fragen auf: Wieso sind alle Farben verschwunden? Wo hält sich Chicorée auf? Und was hat es mit den Makeln in der Spielwelt auf sich? Die Makel treten in Form von schwarzen Wurzeln auf, die sich im Land ausbreiten. Die Geschichte von Chicory wirkt auf den ersten Blick simpel und fokussiert sich auf eine lockere Abenteuerreise in charmantem Gewand voller Witz, Heiterkeit und Einfallsreichtum. Dahinter verstecken sich aber viele ernste, schwierige Themen. So wird beispielsweise das „Impostor-Syndrom“ oder Hochstapler-Syndrom behandelt, bei dem Betroffene mit Selbstzweifeln hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Leistungen zu kämpfen haben.

Darüber hinaus scheut das Entwicklerteam nicht davor zurück, Themen wie Sexualität, Identität, Arbeitssucht und Depression in Angriff zu nehmen. Trotz der kindlichen Präsentation wird nichts beschönigt oder kitschig aufgearbeitet. Chicory: A Colorful Tale gibt Einblicke in die Tiefe des menschlichen Wesens, und das mit Charme, Verstand und Kön-

Zu Beginn ist Picknick noch farblos, mit der Zeit drücken wir der charmanten Welt aber unseren ganz eigenen Stempel auf.

Witzig, tiefgründig und charmant: Chicory scheut sich nicht davor, schwierige Themen anzusprechen, bleibt aber dennoch humorvoll.

nen, respektvoll und versiert umgesetzt. Ebenso lobenswert ist der Gameplay-Mix, der sich mit jeder Stunde weiter entfaltet.

Ein spielbares Ausmalbuch

Chicory besteht aus zwei großen Spielelementen: Abenteuer-Gameplay im Stile alter Zelda-Titel und der Faszination eines Malbuchs. Wir möchten zuallererst auf die offensichtliche Zelda-Seite eingehen. Aus der Vogelperspektive steuern wir unsere Spielfigur durch eine stimmige Welt, die durch viele Bildschirme miteinander verbunden ist. Typisch für das besonders im Indie-Sektor beliebte Spielprinzip, entwickeln sich unsere Fertigkeiten im Spielverlauf weiter und so gelingt es uns, mehr und mehr von der Spielwelt zu erforschen.

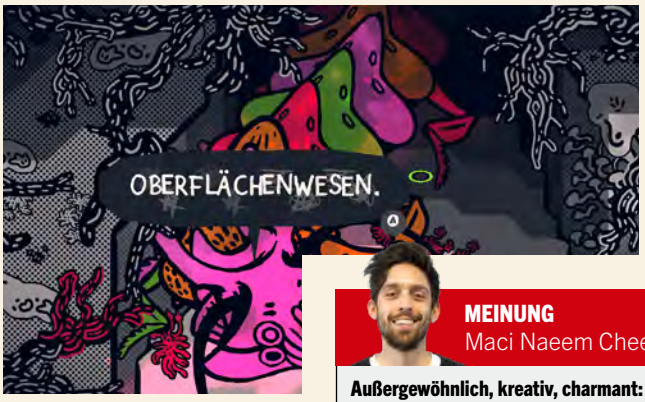
Ob in Kämpfen oder beim Springen und Erkunden: Der Pinsel ist essenziell. In typischer Abenteuer-Manier gibt es viele Rätsel, die mit ausgewogenem Anspruch ins Schwarze treffen – nicht zu fordernd und dennoch knifflig genug, um zu motivieren. Bei jedem Kapitelende gibt es spannende Bosskämpfe. Das ist alles zwar gut gelungen, aber nicht sonderlich ausgefallen, gäbe da nicht die zweite Seite von Chicory: das Ausmalen.

Durch den Pinsel können wir die Spielwelt nach unserem Geschmack gestalten. Die Welt Picknick regiert sehr stark auf unsere Malkraft, so wachsen beispielsweise spezielle Pflanzen durch Einfärbung, andere müssen hingegen ausradiert werden. Im Laufe der Spielzeit kommen zusätzlich immer neue Herausforderungen hinzu, die clever die grundsätzliche Mechanik erweitern.

Während der etwa zwölf Stunden Spielzeit tauchen keine Längen oder nervige Abschnitte auf. Abseits der Hauptgeschichte gibt es zudem jede Menge Aktivitäten. Künstleralltag, Babys sammeln, Post ausliefern – für Langeweile habt ihr keine Zeit! Überall in der Welt gibt es etwa Katzenbabys zu finden, die sich lautstark in Bäumen bemerkbar machen. Außerdem wird es zu unserer Aufgabe, Müll zu sammeln. Das ist nicht nur löblich, sondern auch lukrativ! Den Müll tauschen wir in diversen Geschäften gegen Pflanzen, Möbel und Ähnliches ein. Kleidungsstücke gibt es natürlich auch: In der Spielwelt warten Hüte und Outfits, mit denen wir unsere Spielfigur modebewusst in Szene setzen. In der Großstadt Dinner werden wir zudem vom Postamt zwangseingestellt. Das klingt im ersten Moment ziemlich gemein, entpuppt sich aber als eine liebevolle Nebenaktivität, mit der wir mehr über die Hintergründe von Picknick lernen.

Fantastische Musik trifft einzigartige Inszenierung

Eines der Highlights in Chicory ist die musikalische Untermalung. Ob in Kämpfen, beim Erkunden oder Entspannen, die vielschichtigen Kompositionen fangen die märchenhafte Stimmung perfekt ein. Das Besondere an Chicory ist, dass wir nicht nur zu Besuch in einer vorgefertigten Spielwelt sind, wir sind Teil des Universums und maßgeblich daran beteiligt,



Ob in der Ober- oder Unterwelt, es gibt unzählige tolle Charaktere in Picknick.

sein Aussehen zu beeinflussen. Die vielen Gebiete sind bei unserem ersten Besuch in schlichtem Schwarzweiß gehalten. Doch sobald wir die ersten Farbtöne auf den kargen Gebieten verteilt haben und unserer Kreativität freien Lauf lassen, entsteht eine bunte und fröhliche Umwelt – von uns, für uns.

Zwar läuft das Abenteuer auf allen Plattformen problemlos, aufgrund des Ausmalprinzips spielt sich Chicory aber ein gutes Stück besser am PC – also mit Maus und Tastatur. Für die Konsole können wir die Indie-Perle zwar ebenso empfehlen, wer jedoch die Wahl hat, der greift besser zur PC-Fassung. Chicory bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sich im Koop-Modus gemeinsam dem Malspaß hinzugeben. Das kreative Indiespiel kostet ungefähr 20 Euro, etwas günstiger ist es für den PC zu haben. Bleibt zu sagen: Ihr solltet das bloß nicht verpassen!

Maci Naeem Cheema

Hilfe, Mama! Wenn man mal nicht weiterweiß, dann kannn man einfach daheim anrufen und bekommt einen Tipp.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Außergewöhnlich, kreativ, charmant: Chicory ist ein echtes Indie-Kleinod.

Chicory: A Colorful Tale hat alles: Ein originelles Spielprinzip, eine fantastische Geschichte mit Tiefe und Witz und tolle Charaktere sowie eine Welt, die zum Verweilen und Erkunden einlädt. Die Geschichte rund um die Farbenkinder in der liebevoll gestalteten Provinz Picknick hat mich über den Zeitraum von zehn bis zwölf Stunden auf hohem Niveau unterhalten und darüber hinaus zum Nachdenken und Philosophieren eingeladen. Ich bin großer Fan von solch kreativen Spielen und Chicory zählt für mich zu den ganz großen Highlights des Jahres. Wer kleinen Indie-Perlen, die mit Originalität überzeugen, etwas abgewinnen kann, der kommt am bunten Abenteuer rund um Chicory nicht vorbei.

Infos

Termin:	15. Dezember 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Finji
Entwickler:	Greg Lobanov, Alexis Dean-Jones & Co.
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Fantastische Geschichte, die sich nicht vor schwierigen Themen scheut und dennoch mit viel Witz und Charme beeindruckt
- ✚ Über 100 Tiercharaktere, die alle mit witzigen Sprüchen und liebevollen Persönlichkeiten aufwarten
- ✚ Eine charmante Spielwelt
- ✚ Wunderschöner Soundtrack von Celeste-Komponistin Lena Raine
- ✚ Viele Nebenaktivitäten, die sinnvoll in die Welt gestrickt wurden
- ✚ Kreatives und spaßiges Spielprinzip mit jeder Menge Originalität
- ✚ Fordernde Bosskämpfe, die viel aus dem Malkonzept herausholen
- ✚ Eine angenehme und befriedigende Lernkurve, die toll motiviert
- ➖ Auf den Konsolen eine etwas eingeschränkte Steuerung aufgrund der Ausmalkomponente
- ➖ Etwas mehr Freiheiten beim Malen und Gestalten wären schön gewesen

Wertung

9

Chicory ist auf allen Ebenen eine großartige Indie-Erfahrung mit ganz viel Charme.

Ein weiteres Jahr ging vorüber, und wir alle wissen, was das bedeutet: Es gibt für sämtliche Tanz-, Sport- und Singspiele einen neuen Teil. Wir stellen vor: Let's Sing 2022 – mit deutschen Hits.

Alle Jahre wieder erscheint ein neuer Teil von Let's Sing. In Let's Sing mit deutschen Hits geht es zu wie in den vorhergegangenen Teilen der Reihe. Heißt: Wir singen Karaoke. Nachdem man seinen Song ausgewählt hat, kommt man direkt in den Anfangsbildschirm vom Spiel. Einmal kurz das Mikrofon angesungen – ja, man muss singen, damit sich das Mikrofon mit dem Spiel verbindet – und schon kann man das Lied starten. Das Bewertungssystem ist aus den vorherigen Teilen und eigentlich jedem Karaokespiel bekannt: Quer über den Bildschirm laufen Balken, die die Tonhöhe anzeigen. Unter diesen Balken befinden sich die gerade gesungenen Silben. Mit einem Marker wird angezeigt, ob man die Tonhöhe perfekt erreicht oder ob man sie über- oder unterschreitet. Trifft man die Töne perfekt, wird man mit Punkten und einem positiven Kommentar belohnt.

Magere Song-Auswahl

Insgesamt kann man aus 35 Stücken auswählen. Die deutschen Stars sind dabei unter anderem mit Seeed, Max Giesinger und Sarah Lombardi vertreten. Es gibt aber auch internationale Hits, die im Radio rauf und runter gespielt werden. Von Billie Eilish über Ava Max bis hin zu Nathan Evens reicht die Liste. Wer sich mit den aktuelleren Liedern nicht so wohlfühlt, kann dann immer noch auf die Backstreet Boys oder Wham! zurückgreifen, hier gibt es aber nicht besonders viel Auswahl. Teilweise gibt es die Lieder auch nicht im Original, sondern als Remixe. Das macht das Singen nicht unbedingt leichter. Auch gibt es keine einstellbaren Schwierigkeitsstufen für die Stücke. Jedes Lied hat aber eine Einstufung von einem bis fünf Sternen, die die Schwierigkeit anzeigt.

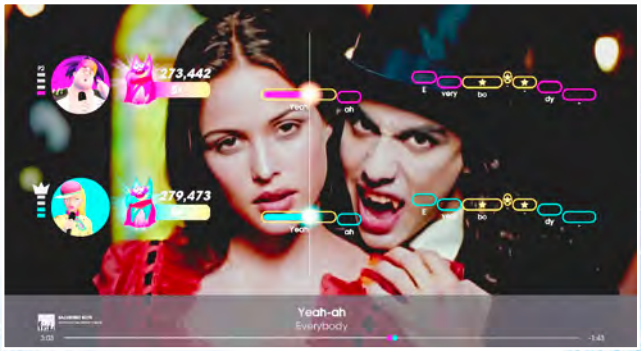
35 Lieder sind wenig, per DLC kann die Trackliste erweitert werden. Das ist nicht nur unerfreulich, allzu viel mehr wird auch hier nicht geboten. Die drei zum Launch verfügbaren Pakete enthalten jeweils fünf weitere Songs, jedes Pack kostet fünf Euro.

Nette Modi-Sammlung

Let's Sing bietet verschiedene Modi, dazu gehört eine Kampagne mit dem Titel „Legenden". Hier bekommt man Lieder mit unterschiedlichen Aufgaben serviert. Diese Aufgaben muss man logischerweise erfüllen, um die nächste Herausforderung zu erhalten. Alle paar Level gibt es ein „Bosslied" gegen eine – nicht besonders gute – KI, die man besiegen muss, indem man mehr Punkte als sie erreicht. Die Kampagne ist der einzige Modus, den man alleine bestreiten muss. In den anderen Modi kann man auch miteinander grölen. Hier entscheidet man sich zwischen gleichzeitigem und abwechselndem Singen.

Auch ein Mixtape kann erstellt werden, in dem man seine Lieblingsstücke speichern und dann unter anderem als Medley singen kann. Neben kooperativem Gesinge kann man auch gegeneinander antreten. Dafür gibt es einen rundenbasierten Modus. Diese Runden bieten jeweils verschiedene Herausforderungen – wobei es natürlich immer darum geht, möglichst richtig zu singen.

Neben deutschen Liedern gibt es eine Auswahl an internationalen Hits. So kann man sich an Billie Eilish und ihren außergewöhnlichen Stücken versuchen.



Mit „Klassikern" wie Everybody von den Backstreet Boys kann man dabei auch in die Vergangenheit eintauchen. Inklusive Musikvideo!

Mit Freunden zu spielen ist deutlich unterhaltsamer – die KI ist immer noch sehr unfähig.

So verschwindet etwa der Text willkürlich, was es nicht einfacher macht, mitzusingen. Diese Challenges steigern aber den Spielspaß enorm, vor allem, wenn alle den Text nicht genau kennen.

In der Kampagne und durch fleißiges Sammeln von Erfahrungspunkten durch fröhliches Singen erhält man kosmetische Items für den Avatar. Man kann zwischen vier Charakteren wählen, die schon aus den vorherigen Teilen bekannt sind. Selber eine Figur zu basteln, ist leider keine Option.

Richtiges Mikro oder Handy vorm Gesicht?

Am meisten Spaß macht das Sich-die-Seele-aus-dem-Leib-Gekreische natürlich mit Mikrofon. Zwei Stück liegen dem Titel in der physischen Version bei. Sie sind relativ simpel gestaltet: einfach an den USB-Port von PC oder Konsole stecken und ins obere Ende reinsingen – easy. Wer die Mikrofone aber nicht benutzten möchte oder sich das Spiel digital gekauft hat, der hat noch die Möglichkeit, eine in den diversen Stores verfügbare Handy-App zu nutzen. Sobald man die App auf dem Handy hat, kann man einen Code eingeben, der einem auf dem Bildschirm angezeigt wird und das Smartphone als Mikrofon benutzen. Welche Version einem besser gefällt, muss jeder für sich entscheiden. Einen großen Unterschied macht es nicht. Es sieht aber natürlich schicker aus, sich ein Mikrofon vors Gesicht als ein Handy quer vor den Mund zu halten.

Mikrofon- und Tonfehler

Egal, wie gerne man singt, es gibt Aspekte, die einem den Spaß daran versauen. Etwa der Sound-Fehler, der sich bei jeder Auswahl eines Liedes wiederholt. Sobald man sich für einen Titel entschieden und diesen angewählt hat, ertönt ein wahnsinnig unangenehmer Ton, der klingt, als hätte das Spiel ein richtig schlimmes Problem und würde sich gerade aufhängen. Tut es aber nicht, klingt nur so. Da man die Lautstärke bei einem Titel dieser Art logischerweise ordentlich hochdreht, ist der Ton natürlich dementsprechend laut und störend. Ein zweites Manko betrifft die Sound-Erkennung. Teilweise wird die Stimme nicht registriert. Lauter zu singen hilft manchmal, aber nicht immer, außerdem ist es natürlich anstrengend, ständig brüllen zu müssen. Dieser Fehler kostet einen immer wieder Punkte, ohne dass man etwas falsch gemacht hat.

Trotzdem all seiner kleinen und größeren Fehler macht das Spiel Spaß, vor allem, wenn man mit Freunden zusammen singt. Die unterschiedlichen Modi bieten genügend Abwechslung und die Highscore-Jagd sorgt für Laune. Die kosmetischen Upgrades sind zwar ganz nett, sie tragen aber weder allzu positiv noch negativ zum Spielgefühl bei, sind also ziemlich egal.

Rebecca Herrmann & Lukas Schmid

MEINUNG
Rebecca Herrmann

Gut geeignet für einen beschwingten Spieleabend mit Freunden

Mir hat das Spiel beim Testen Spaß gemacht. Wir haben uns hier in der Redaktion durch die verschiedenen Spielemodi gesungen, natürlich mit einer gesunden Portion Wettbewerb. Die Modi haben teilweise für viel Gelächter gesorgt, vor allem bei Liedern, bei denen man nicht sattelfest ist. Die Liederauswahl finde ich schwach, aber das ist natürlich Geschmackssache. Bei Last Christmas wollte ich gerne flüchten – ich hab's dann aber tapfer durchgezogen. 35 Stück als Basis sind aber so oder so sehr mager – und wie man einen Remix vernünftig singen soll, muss man mir auch noch zeigen. Wirklich frustrierend finde ich die Fehler bei der Stimmerkennung, gerade, wenn man auf Highscore-Jagd ist. Noch ein kleiner Hinweis: Man kann auch Punkte bekommen, wenn man in der richtigen Tonlage lacht! Oder summt. Oder pfeift. Viel Spaß beim Experimentieren!

Infos

Termin:	23. November 2021
Genre:	Partyspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Ravens Court
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

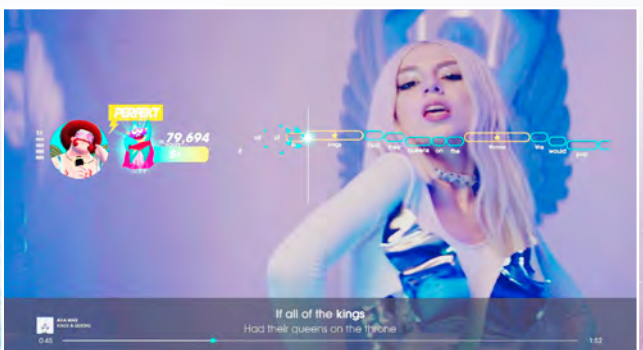
Pro & Contra

- ✚ Abwechslungsreiche Modi für Gruppen oder alleine
- ✚ Gut gemischte Liedauswahl
- ✚ Durch Fortschritt freispielbare kosmetische Upgrades
- ✚ Verbindung des Smartphones funktioniert einfach und schnell
- ➖ Keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- ➖ Schlechte KI im Solomodus
- ➖ Tonfehler in Ladesequenzen
- ➖ Probleme bei der Stimmerkennung

Wertung

6

Alles wie immer in der Let's-Sing-Welt, im Guten wie im Schlechten



Natürlich kann man das Spiel auch im Solomodus spielen, um die Lieder zu üben, seine Gesangskünste zu verbessern und Punkterekorde aufzustellen.

Teilweise muss man beim Singen aufpassen, dass die Videos einen nicht ablenken, aber die Einbindung der Clips ist auf jeden Fall visuell spannend.

MARSUPILAMI HOOBADVENTURE

Niedliches Jump & Run mit Comic-Lizenz, ordentlichem Umfang und einfachen Spielmechaniken, das sich gut für Kinder eignet.

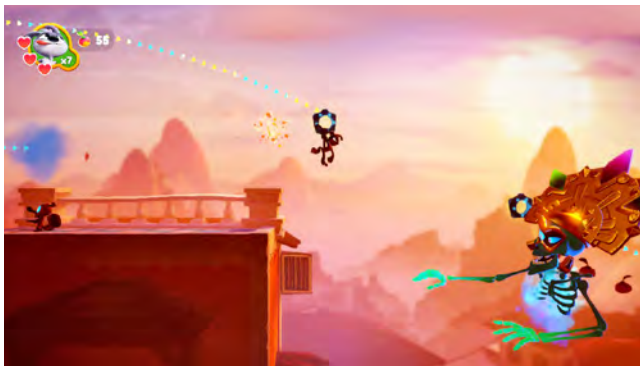
Das vom mittlerweile verstorbenen Zeichner und Autor André Franquin erfundene Phantasietier Marsupilami genießt bei vielen Comic-Fans einen gewissen Kultstatus. Daher wird es viele Fans gefreut haben, dass sich Hersteller Microids die Marsupilami-Lizenz für ein Jump & Run gesichert hat. Weniger erfreulich ist leider, was Microids und Entwicker Ocellus Studio mit der Lizenz gemacht haben, nämlich herzlich wenig. Wer hier tollen Fan-Service erwartet, wird herb enttäuscht: Hoobadventure bietet gerade mal den Ansatz einer Story, praktisch keine Zwischensequenzen und abgesehen von freischaltbaren Bildergalerien mit Konzeptzeichnungen und 3D-Artworks nichts, was Fans der Comic-Reihe in irgendeiner Form wirklich glücklich machen dürfte. Gegner, Levels, Spielfiguren, Moves – alles sieht gut aus, wirkt aber recht austauschbar und daher fast schon ein wenig lieblos. Dafür hätte sich Microids nicht zwingend die Marsupilami-Lizenz holen müssen. Glücklicherweise ist das aber auch der größte Kritikpunkt an Marsupilami: Hoobadventure, ansonsten kann sich das Jump & Run durchaus sehen lassen.

Schwache Story, guter Umfang

Die Story ist schnell erzählt: Die drei Marsupilamis Twister, Hope und Punch müssen einen fiesen Geist davon abhalten, ihre geliebte Heimat Palombia zu zerstören. Die Jagd nach dem Geist zieht sich durch drei Welten (Stadt, Dschungel und Tempel) und umfasst 28 Levels. Vor einem Abschnitt entscheidet ihr, welches der drei Marsupilamis ihr steuern wollt. Einen spielerischen Unterschied macht eure Wahl nicht. Alle drei Marsupilamis verfügen über dieselben Fähigkeiten und Moves. Der Bewegungsspielraum der Fantasietiere ist zudem nicht gerade umfangreich, wodurch sich Hoobadventure auch für jüngere Spieler mit wenig Hüpfspielerfahrung gut eignet. Mit dem linken Stick bewegt ihr euer Marsupilami und ein Druck auf die B-Taste lässt es springen. Mithilfe der Y-Taste lasst ihr eure Spielfigur rollen, etwas greifen oder mit dem Schwanz zuschlagen. Mit der ZR-Taste führt ihr einen Spin-Angriff aus. Dazu kommen noch ein paar Aktionskombinationen, wie beispielsweise ein etwas weiterer Sprung, wenn ihr zuvor eine Rolle ausführt oder eine Spin-Attacke von oben, mit der ihr Gegenstände zerbrechen könnt. Aber grundsätzlich war es das schon.

In Dojo-Geschicklichkeitsleveln müsst ihr eine bestimmte Anzahl von Ringen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits einsammeln. Eine unterhaltsame Abwechslung.

Für welches der drei Marsupilamis ihr euch vor einem Level entscheidet, hat keinerlei Auswirkungen auf den Spielablauf.



In den drei anspruchsvollen Bosslevels verfolgt ihr den fiesen Geist, der in Palombia, der Heimat der Marsupilamis, für mächtig Ärger sorgt.

Easy-Modus für jüngere Spieler

Wie die Steuerung schon vermuten lässt, ist Marsupilami: Hoobadventure kein hochkomplexes Hüpf- und Springspiel, vor allem in den ersten beiden Welten. Ihr überwindet mit eurem Marsupilami Hindernisse und weicht Gegnern aus oder zieht diese aus dem Verkehr, während ihr fröhlich Früchte einsammelt. Für 100 dieser vitaminreichen Leckereien erhaltet ihr ein zusätzliches Leben. Diese virtuellen Leben verliert ihr aber nur, wenn ihr in einen Abgrund springt oder (auf dem normalen Schwierigkeitsgrad) dreimal durch Gegner oder bestimmte Hindernisse Schaden nehmt und Herzchen verliert. Besagte Herzchen könnt ihr während eines Levels aber auch wieder auffüllen.

Zudem gibt es in jedem Abschnitt mehrere, in der Regel fair gesetzte Rücksetzpunkte, an denen ihr wieder ins Geschehen einsteigen dürft. Gehen euch im Laufe eines Levels wirklich mal die virtuellen Bildschirmleben aus, bekommt ihr zehn neue spendiert und müsst den entsprechenden Abschnitt einfach von Neuem beginnen. Das gilt auch für den einfachen Schwierigkeitsgrad, auf dem ein Sturz in den Abgrund immer tödlich ist, dafür können euch Feinde oder Fallen nichts anhaben. Ihr habt im Easy-Modus zudem die Option nach ein paar Fehlversuchen eine Sprungfrucht zu aktivieren, die euch auch vor tödlichen Abstürzen rettet. Ist diese – sich stets regenerierende – Hilfe aktiviert, könnt ihr aber die im Level verteilten Federn nicht mehr sammeln.

Viele versteckte Extras

Dennoch sollte es auch jüngeren Spielern ab sechs Jahren gelingen, die erste Hälfte des Abenteuers problemlos abzuschließen. Danach zieht der Schwierigkeitsgrad gegen Ende der zweiten Welt leicht an, um dann gegen Ende des dritten Abschnitts teilweise absurd zu werden. Gerade der „Endkampf“ gegen den Geist ist durch die erforderliche Präzision, mit der ihr längere Passagen ohne Speicherpunkt fehlerfrei absolvieren müsst, eine echte Herausforderung. Und das auch, wenn man schon andere Spiele dieser Art gemeistert hat. Bis dahin besteht die größte Herausforderung darin, alle in einem Level platzierten Federn und Secrets zu finden, was stellenweise nicht ganz einfach, aber mit etwas Übung durchaus machbar ist. In fast jedem Level gibt es einen versteckten Geschicklichkeitsparcours (Dojo genannt), in denen ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Ringen einsammeln müsst. Diese Dojos werden sukzessive schwieriger, wenngleich nur die letzten eine große Hürde darstellen. Schafft ihr so ein Level, bekommt ihr dafür Tickets. Diese nutzt ihr, um Bonus-Levels zu spielen, in denen es massig Früchte zum Sammeln gibt. Darüber hinaus dürft ihr alle Levels noch in einem Zeit-Prüfungsmodus absolvieren. Wer Marsupilami: Hoobadventure einfach nur durchspielen will, benötigt um die 10 Stunden. Wollt ihr aber alle Levels inklusive Zeitherausforderungen absolvieren und das komplette Bonusmaterial freischalten, dann könnt ihr locker die doppelte Spieldauer veranschlagen.

Hübsche Grafik mit kleineren Mängeln

In technischer Hinsicht macht das mit der Unity-Engine entwickelte Marsupilami: Hoobadventure einen insgesamt ordentlichen Eindruck. Die Levels, die Spielfiguren und die Gegner sehen gut aus, die Darstellung ist aber nicht immer flüssig und auch die Präzision der Steuerung lässt hier und da zu wünschen übrig. Sprachausgabe sucht ihr in Hoobadventure vergeblich und die recht dudelige Musik nervt nach einer Weile. **Wolfgang Fischer**

MEINUNG
Wolfgang Fischer

Gutes Spiel, für Marsupilami-Fans aber etwas enttäuschend

Marsupilami: Hoobadventure ist vielleicht nicht das innovativste und abwechslungsreichste Jump & Run aller Zeiten, es macht aber Spaß und die einfachen Spielmechaniken funktionieren. So gut, dass auch die junge Zielgruppe damit gut zurechtkommen wird. Zumindest in der ersten Hälfte des Spiels, danach werden die Herausforderungen etwas härter, was schon mal für den einen oder anderen Frustmoment sorgen kann, selbst im einfachen Modus. Zumindest war das bei meinem achtjährigen Sohn der Fall. Wer etwas mehr Erfahrung mitbringt und schon das eine oder andere Jump & Run gespielt hat, der wird bis auf ein paar knüppelharte Abschnitte mit Hoobadventure keine größeren Probleme haben. Der Umfang des Spiels ist durchaus okay, sofern man Lust auf die Zeitherausforderungen hat. Aus Fan-Sicht ist dieses Marsupilami-Spiel eine Enttäuschung, weil es praktisch keine Story gibt und auch kein großer Bezug zu den Comics besteht. Da hätten sich die Entwickler mehr ins Zeug legen müssen.

Infos

Termin:	16. November 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Microids
Entwickler:	Ocellus Studio
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

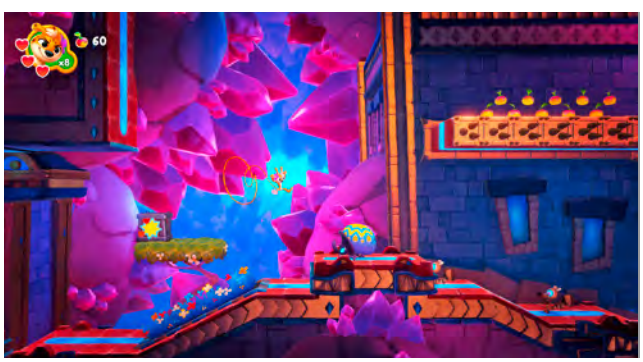
Pro & Contra

- ✚ Durchdachte Levels mit vielen Secrets
- ✚ Spezieller Easy-Modus für Kinder mit Zusatzhilfen
- ✚ Viel freischaltbares Bonusmaterial
- ✚ Einfache, eingängige Steuerung…
- ➖ …die aber etwas zu unpräzise ausfällt
- ➖ Nervig hoher Schwierigkeitsgrad in den letzten Levels
- ➖ Nicht immer flüssige Darstellung
- ➖ Zu wenig Marsupilami-Fan-Service

Wertung

7

Gutes, kindgerechtes Jump & Run mit vielen Bonus-Inhalten, aber auch ein paar Makeln



Die drei Spielwelten sehen gut aus und warten mit besonderen Gameplay-Elementen auf. Dieses Bild zeigt den letzten Abschnitt: den Tempel.

In den Levels gibt es jede Menge versteckte Areale, in denen man zusätzliche Früchte abstauben kann und Bonus-Herausforderungen findet.

Regenbogen-Logo, bunte Voxel-Optik: The Kids We Were sieht aus wie ein unbeschwert-naives Adventure. Dahinter steckt aber tatsächlich ein bisschen mehr!

The Kids We Were ist schon seit einiger Zeit für Smartphones erhältlich, und zwar komplett kostenlos. Wieso dann die Switch-Fassung spielen? Zum einen fallen dort die optionalen In-Game-Käufe weg, zum anderen wurde die Story für den Release auf der Nintendo-Konsole erweitert. Ihr bekommt auf Konsole also ein bisschen mehr geboten, der Preis von circa dreizehn Euro geht für etwa fünf bis sechs Stunden Adventure-Unterhaltung geht in Ordnung und ihr habt ein größeres Display und ein besseres Spielgefühl als auf dem Smartphone.

Reise in die Vergangenheit

In diesem preisgekrönten Adventure verkörpert ihr den Jungen Minato. Dessen Mutter besucht mit ihm eine Kleinstadt im Speckgürtel von Tokio, um einer Gedenkveranstaltung beizuwohnen, Minatos kleine Schwester Mirai ist auch dabei. Die beiden Dreikäsehochs wollen den Tag nutzen, um ihren Vater zu finden, den sie seit der Scheidung nicht mehr gesehen haben und der im Örtchen Kagami wohnen soll. Es kommt jedoch anders – sehr anders! – sodass Minato plötzlich 33 Jahre in der Zeit zurückreist, im Gepäck das merkwürdige Notizbuch seines Erzeugers. Der kleine Held muss den Rätseln im Heft auf die Spur kommen, um seine Familie zu retten – der recht idyllische Augenschein trügt nämlich, die kleine Mirai leidet an einer ernsten Krankheit, ihre Mutter ist auch nicht ganz fit, und mit Papa gibt es ebenfalls ein Problem, das wir hier aber nicht vorwegnehmen wollen.

Gucken, laufen, reden

Das Gameplay von The Kids We Were besteht in erster Linie aus klassischer Adventure-Kost. Ihr lauft herum und sprecht mit diversen NPCs, außerdem lest ihr hin und wieder versteckte Mün-

Das Abenteuer erstreckt sich über drei Tage im August. Den Auftakt macht die Fahrt per Bahn zu einem kleinen Örtchen nahe von Tokio.

In der Spielwelt könnt ihr überall versteckte Retro-Items finden, hier etwa einen alten Röhrenbildschirm. Spielerischen Nutzen haben die Objekte aber nicht.

Nicht nur die niedliche Voxel-Grafik, auch die Farbgestaltung in The Kids We Were ist sehr gelungen. Mit den eher ernsten Themen beißt sich die Optik manchmal.

Auf der Suche nach seinem Vater stolpert der kleine Minato am örtlichen Schrein in eine unglaubliche Geschichte. Eure Mission: die Zukunft ändern!

zen oder Items auf, von denen letztere zwar keine Funktion haben, die aber (wohl) typisch sind für Japan im Jahre 1987. Wer zu dieser Zeit und an diesem Ort seine Kindheit verbracht hat, der dürfte wohlige Nostalgie spüren. Für Europäer hat der Krimskrams zwar auch einen gewissen Retro-Schauwert, er weckt aber natürlich keinerlei schöne Kindheitserinnerungen – wenn man den Gegenstand überhaupt auf den ersten Blick identifizieren kann. Mehr Infos als den Namen des Objekts erhält man nicht. Rätsel im Stile von europäischen oder nordamerikanischen Adventure-Games warten in The Kids We Were auch nicht auf die Spieler, ab und an muss man im Selbstgespräch oder bei Dialogen eine korrekte Antwort wählen, versuchen kann man aber jede Option ganz ohne die Befürchtung, vom Spiel bestraft zu werden. Dementsprechend linear fällt das kleine Abenteuer auch aus. Optional investiert ihr die gefundenen Münzen an Gacha-Automaten, aus denen ihr weitere Items zieht, die dann euer Inventar füllen.

Solltet ihr mal aus den Augen verlieren, was gerade zu tun ist, dann hilft schon ein Knopfdruck: Fast immer lest ihr dann ganz klar, wo ihr hinmüsst, um die Story voranzutreiben. Abseits der Item-Sammelei und den Gesprächen gibt es aber ohnehin nichts in der winzigen Stadt zu tun – keine Minispiele, keine Nebenquests.

Happy End?

The Kids We Were ist zwar ein kompaktes Adventure, fühlt sich an einigen Punkten jedoch trotzdem etwas in die Länge gezogen an. Das Herumlaufen zwischen den unterschiedlichen Story-Stationen frisst mehr Zeit, als es sollte. Was die Story betrifft, so wird das Ende sicherlich nicht jedem Spieler schmecken – es bleibt aber auf jeden Fall im Gedächtnis. Wie eingangs erwähnt ist die Stimmung des Abenteuers überraschend düster, Friede, Freude, Eierkuchen findet ihr hier nicht. Es geht um häusliche Gewalt, um Beziehungen, um Alkoholabhängigkeit und mehr. Dies alles wird in einer so herzallerliebsten Optik verpackt, dass so mancher Moment nicht ganz die wohl beabsichtige emotionale Intensität entfaltet. Zu guter Letzt noch sind einige Wendungen zu vorhersehbar, und Minato braucht sehr viel länger, um offensichtliche Zusammenhänge zu verstehen als der Spieler selbst – aber das Gesamtpaket The Kids We Were ist für Freunde von ruhigen Adventures und vor allem für Interessierte von japanischer Kultur trotzdem zu empfehlen. Dank kurzer Kapitel lässt sich das Spiel auch prima in kleine Sessions aufteilen.

Katharina Pache

In der Geschichte geht es auch um alte japanische Sagen und Mythen sowie um einen Kometen – hier am Himmel zu sehen!

MEINUNG
Katharina Pache

Der Abschluss des melancholischen, simplen Adventure war mein Highlight.

The Kids We Were hat mich nicht vollends überzeugt. Es sitzt ein wenig zwischen zwei Stühlen: Für eine knackig-kurze, emotionale Achterbahnfahrt steckt zu viel Füllmaterial drin. Ein Drama epischen Ausmaßes bietet es aber auch nicht, das Ende kommt dann doch sehr viel schneller als gedacht. Der Abschluss der Erzählung hat mir echt gut gefallen, ich bin mir aber sicher, dass die Meinungen darüber geteilt ausfallen dürften. Die Botschaft des Spiels jedenfalls kann ich voll und ganz unterschreiben: Lebe dein Leben, du hast nur das eine! Und obwohl ich echt wenig Ahnung (oder wohl eher: gar keine) habe vom Alltag eines Kindes in kleinen Vororten in Japan während der 80er Jahre, so fand ich das Schaufenster in die damalige Zeit ganz interessant und ich kann mir vorstellen, dass die entsprechende Zielgruppe vor Wonne über die riesige Dosis Nostalgie zerfließen wird. Nur: Wie viele Personen dieser Zielgruppe gibt es wohl, die gleichzeitig die N-ZONE lesen?

Infos

Termin:	02. Dezember 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Gagex
Entwickler:	Gagex
Sprache:	–
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sehr niedlicher Voxel-Look
- ✚ Interessantes Ende
- ✚ Super für Fans japanischer (Retro-)Kultur
- ✚ Verzeihendes Gameplay, Fehler sind unmöglich
- ✚ Sehr simples Spielprinzip . . .
- ➖ . . . deshalb teilweise auch etwas langweilig
- ➖ Komplett linear, kein Wiederspielwert
- ➖ Ein paar offensichtliche Wendungen

Wertung

7

Simples, lineares Adventure, das hinter bunten Farben düstere Themen versteckt

Wir klären im Test, ob das Rhythmusspiel Hextech Mayhem rund um Ziggs und Heimerdinger eine Empfehlung wert ist und ob das im Grunde sehr simple Spielprinzip langfristig motivieren kann.

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist neben Ruined King der zweite Titel aus Riots neuer Welle an Spielen aus der Welt von League of Legends. Sie sollen neben den großen Blockbustern Valorant und League of Legends eine Ergänzung darstellen und das LoL-Universum sinnvoll mit weiterem Content erweitern. Diesmal schlüpfen wir in die Rolle des Yordle Ziggs. Ziggs ist ein Sprengteufel und lässt gerne alles um sich herum explodieren. Nachdem unser kleiner Freund sich in das Büro von Professor Heimerdinger gesprengt hat, verkündet er ihm, dass er die größte Bombe aller Zeiten bauen will. Anschließend begibt er sich auf die Suche nach Bauteilen. Dabei verwüstet er im Vorbeigehen die Stadt Piltover und führt die Wächter, die ihn aufhalten wollen, an der Nase herum. Die Geschichte spielt zwar im League-of-Legends-Universum, wer aber eine epische Geschichte á la Arcane sucht, wird keine Freude mit diesem Spiel haben.

Ohrenschmaus oder doch Kakophonie?

Musik ist wenig überraschend ein großer Bestandteil des Spielerlebnisses. Darauf werden wir auch direkt zu Beginn hingewiesen, denn uns wird empfohlen, Kopfhörer zu benutzen. Einer Empfehlung, der wir uns an dieser Stelle anschließen. Die Musiktitel selbst sind gut bis sehr gut gelungen, haben einen rockigen Charakter und kommen ohne Gesang aus. Dabei stehen die Riffs der dominanten E-Gitarre im Vordergrund. Jedes Level hat sein eigenes Musikstück. Als Leitmotiv dient eine sich wiederholende Melodie. Sie erklingt im Verlauf des Abenteuers in allen erdenklichen Formen und Variationen. Das sorgt manchmal dafür, dass sich die Titel ähnlich anhören. Dennoch ging die Musik uns auch mit fortschreitender Spieldauer nicht auf die Nerven.

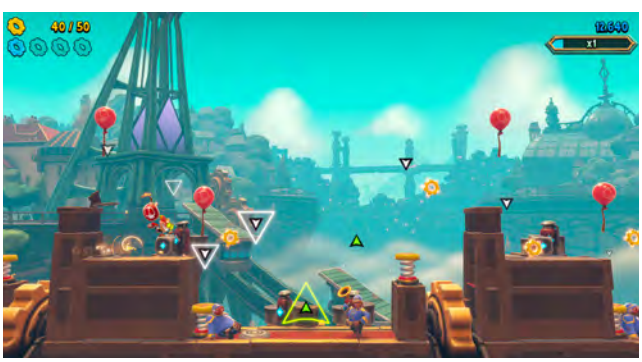
Riot Games sind unter anderem für die Vielzahl an Liedern bekannt, welche sie speziell für ihr MOBA League of Legends produziert haben. Leider findet sich keines davon im Spiel wieder, obwohl es sich doch so gut angeboten hätte. Ein oder zwei Bonussongs, wie zum Beispiel der unter Fans sehr beliebte Song Pop/Stars oder der Arcane-Titelsong Enemy von Imagine Dragons, wären hier ein genialer Fan-Service gewesen. Schade!

Mehr als dummes Tastengedrücke

Im Grunde genommen handelt es sich bei Hextech Mayhem um ein typisches Rhythmusspiel mit denkbar simplem Spielprinzip: Drücke im richtigen Moment die entsprechende Taste, passend zum Symbol auf dem Bildschirm. Ja, auch wir waren skeptisch, ob uns das langfristig motivieren kann. Fast wie in einem Sidescroller-Hüpfspiel springt und sprengt sich Ziggs vor hübschen Hintergründen durch die Gegend. Die Welt ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Das spiegelt sich auch in den rar gesäten Zwischensequenzen wider.

Leider haben wir nur wenig Zeit, die Umgebung zu genießen. Denn Hextech Mayhem erfordert von uns höchste Konzentration, und meistens befindet man sich im Tunnelblick voller Erwartung auf das nächste Symbol. So wie viele Spiele dieser Art wirkt das Spielgeschehen simpel, ist in der Praxis jedoch schwierig zu

Die Level sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und auch an dekorative Kleinigkeiten wie Graffiti an den Mauern haben die Entwickler gedacht.



Neben den Symbolen, die angezeigt werden, können wir auch verstecke Aktionen ausführen, um zum Beispiel diverse Gegner auszuschalten.

Die Level-Karte ist recht übersichtlich. Dieser Umstand spiegelt sich natürlich auch bei der insgesamt eher knappen Spielzeit wider.

Bonuspunkte erhalten wir, indem wir Chaos verursachen. Je mehr Chaos, desto höher ist die Wertung. Höhere Einstufungen zu erhalten, kann knifflig werden!

meistern, wenn man richtig gut darin werden will.

Easy to learn, hard to master

Die Lernkurve fällt aber sehr ausbalanciert und fair aus. Und es ist unfassbar befriedigend, mit Ziggs im Takt herumzuspringen und Bomben durch die Gegend zu schleudern, erst recht dann, wenn das Geschehen am Bildschirm perfekt mit der Musik harmoniert. Genau das macht Hextech Mayhem aus, das Spielgefühl ist fantastisch. Gerät man dann doch mal aus dem Takt, dann aber so richtig. Das wussten offenbar auch die Entwickler und haben deshalb ein Feature eingebaut, mit welchem wir uns von Fehlern erholen können. Drücken wir zu oft die falschen Tasten und stoßen dann mit Objekten oder Gegnern zusammen, müssen wir das Level nicht von vorne beginnen, sondern nur vorübergehend „aussetzen". Dieses System vermeidet viel Frust.

Am Ende jeder Rund erhalten wir eine Wertung, die unseren Rang bestimmt. Das Rangsystem orientiert sich dabei - wie sollte es auch anders ein – am MOBA League of Legends. Eine Wertung von Diamant oder besser zu erhalten, stellt dabei eine echte Herausforderung dar. Doch es gilt nicht nur, schnell und korrekt auf Tasten zu drücken. Die Macher haben sich einen Twist einfallen lassen, der an Platformer wie Super Mario Bros. erinnert und eher untypisch für Rhythmusspiele ist.

Sammelwahn in Piltover

In jedem Level können wir eine gewisse Anzahl Zahnräder finden. Dabei gibt es normale, blaue und silberne Exemplare. Jedes davon ist unterschiedlich schwer zu kriegen und hat eine andere Funktion. Für das Vorankommen im Spiel müssen wir stets eine vorgegebene Menge sammeln, um den nächsten Level freizuschalten. Das führt dazu, dass wir manche Levels mehrmals spielen müssen, um weitere Zahnräder zu erhalten. Das ist allerdings nicht nervig, eher das Gegenteil. Es ist super motivierend zu sehen, wie viel besser man in bestimmten Passagen geworden ist.

In der Regel ist in Rhythmusspielen ganz genau definiert, wann welche Taste gedrückt werden muss. Das ist in Hextech Mayhem anders. Wenn wir wirklich alle Zahnräder sammeln und alles kaputt bomben wollen, müssen wir improvisieren. Das Spiel nennt das „versteckte Eingabeaufforderungen". Man kann durch genaues Zuhören herausfinden, wo sich diese Eingabeaufforderungen befinden, hinter denen sich dann oft, wenn auch nicht immer Zahnräder verbergen. Manchmal gibt's auch einfach Bonuspunkte. In der Praxis bedeutet das, man kann dort noch eine Bombe oder hier einen Sprung einbringen und wird dann entsprechend belohnt. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, denn jeder Spieler kann für sich selbst entscheiden, wie schwer er sich das Leben machen möchte. Klassische Schwierigkeitsgrade gibt es hingegen beim ersten Durchspielen nicht. Erst nach dem Abspann schaltet man zwei neue Stufen frei, in denen einem wahlweise alle oder keine Aktionssymbole angezeigt werden.

Ein weiteres absolutes Highlight im Spiel sind die Bosskämpfe. Hier treten die beiden genialen Erfinder Ziggs und Heimerdinger gegeneinander an. Die Auseinandersetzungen sind so gut choreografiert, dass das gegenseitige Bekriegen der Erfinder wie eine Szene aus einem Film wirkt. Zusammen mit der Musik entsteht eine tolle Atmosphäre, während sich Ziggs und Heimerdinger ihre Erfindungen um die Ohren hauen.

Technische Mängel

Schade bloß, dass Ruckler dem Spielspaß geringfügig einen Strich durch die Rechnung machen, sie stören den Spielfluss und führen manchmal dazu, dass wir wichtige Zahnräder oder Eingabeaufforderungen verpassen. Meist legten sich die Ruckler dann zwar wieder nach zehn bis 20 Sekunden, nervig ist das trotzdem. Hier müssen die Entwickler definitiv nachbessern. Außerdem ist das Musikspektakel gar schnell vorbei. Für unseren ersten Durchgang benötigten wir gerade mal vier Stunden. Jedoch kann man wesentlich mehr Zeit investieren, wenn man alles sammeln und auch die freigeschaltete härtere Stufe noch meistern will. Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist also sehr kurz und hat ein paar technische Macken. Solange ihr darüber hinwegsehen könnt, erwartet euch hier allerdings ein wirklich gutes Rhythmusspiel, welches sich vor Genre-Kollegen überhaupt nicht verstecken muss. Im Gegensatz zu unseren Erwartungen im Vorfeld hat es uns auch am Ball gehalten und immer wieder motiviert und jede Menge Spaß mit sich bringt.

Marc Schmidt & Lukas Schmid

MEINUNG
Marc Schmidt

Eine echte Motivationsbombe

Hextech Mayhem: A League of Legends Story ist ein gelungenes Rhythmusspiel, das Herumgehüpfe mit Ziggs, passend zum treibenden Beat, hat mir viel Spaß gemacht. Trotz des recht kurzen ersten Durchlaufs kann man viele weitere Stunden im Spiel verbringen und sich in den anderen Modi austoben. Der Soundtrack hat mir auch wirklich sehr gut gefallen, obschon er sich teils etwas repetitiv anfühlt. Die Testzeit ist wie im Flug vergangen. Mich stört jedoch etwas Anderes auf einer persönlichen Ebene: Ich selbst bin langjähriger Fan der IP, auch wenn ich LoL nicht mehr allzu oft spiele. Deshalb finde ich es schade, dass keine der bekannten Songs eingebaut wurden. Aber vielleicht kommt das ja noch. Allen in allem kann ich euch Hextech Mayhem nur wärmstens empfehlen, besonders dann, wenn ihr Musikfans seid.

Infos

Termin:	16. November 2021
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Riot Forge
Entwickler:	Choice Provisions
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 9 Euro

Pro & Contra

- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Detaillierte Spielwelt
- ✚ Tolle Musik
- ✚ Platformer-Elemente
- ✚ Wiederspielwert
- ✚ Weiß immer wieder zu motivieren
- ✚ Fairer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Läuft nicht immer flüssig
- ➖ Äußerst kurz (knapp 4 Stunden)

Wertung

8

Tolles und faires League-of-Legends-Rhythmusspiel mit Langzeitmotivation

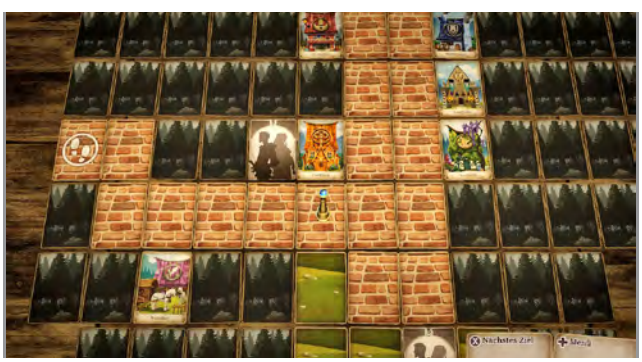
VOICE OF CARDS
THE ISLE DRAGON ROARS

Dungeon Master Yoko Taro lädt zur Drachenjagd in einer Welt aus Karten, und er hat mal wieder bezaubernde Musik und liebenswerte Charaktere im Gepäck. Aber kann das Old-School-JRPG auch abseits seiner charmanten Präsentation überzeugen?

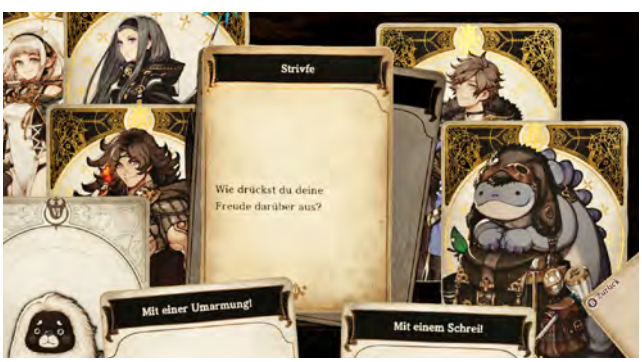
Ein gar schrecklicher Drache terrorisiert das Land! Zieht durch die Dörfer, sucht nach Hinweisen und Mitstreitern und bringt mir seinen Kopf, mutige Abenteurer, dann sollt ihr reich belohnt werden! Mit dieser fast schon charmant-simplen Prämisse beginnt Voice of Cards: The Isle Dragon Roars, ein kleines, feines Projekt von Entwickler Alim und Square Enix, an dem einige der wichtigsten Köpfe hinter dem kultigen Nier-Franchise saßen. Und für einen tollpatschigen, selbsternannten Helden wie euch ist die Aussicht auf ordentlich Zaster natürlich Grund genug, um eine bunte Truppe aus Gefährten um euch zu scharen und der fiesen Echse hinterherzujagen!

Land-Karten

Der Clou an der ganzen Sache und das große Alleinstellungsmerkmal des Rollenspiels: Ihr erlebt euer Abenteuer in einer Fantasy-Welt, die ausschließlich mittels Spielkarten visualisiert wird. Jede Figur, jeder Gegenstand und jeder Meter Feldweg, den ihr auf dem Weg zum nächsten Verlies zurücklegt, ist eine Karte auf einem von Kerzenschein erleuchteten Holztisch. Begleitet werdet ihr dabei nur



Das hier ist ein lauschiges Dörfchen in einer Lichtung des tiefen Waldes. Wenn ihr beim Zocken mal wieder die Fantasie benutzen wollt, ist Voice of Cards euer Spiel!



Auf eurer Reise werdet ihr gerne mal in schräge Situationen geworfen, mit denen das Spiel einen erfrischenden Kontrast zu seiner klassischen Prämisse herstellt.

Für besondere Effekte müsst ihr Glück beim Würfeln haben. Das Spiel ist hier aber sehr großzügig – und die meisten Gegner leben ohnehin nicht sehr lange …

Die ausladenden Effekten peppen die behäbigen Kämpfe etwas auf. Diesen Flächenzauber könnt ihr euch leisten, wenn ihr ein paar Runden lang Kristalle spart.

von einer einzigen Stimme: der des Game Masters, eines ruhigen, stets etwas sarkastisch klingenden Erzählers, der euch sämtliche Dialoge und Ereignisse vorliest.

Wer bei der Präsentation nun aber ein komplexes, virtuelles Trading-Card-Game oder ein Tabletop-Rollenspiel mit jeder Menge Regeln erwartet hat, dürfte bei Voice of Cards je nach Präferenz entweder enttäuscht oder erleichtert zurückbleiben: Ihr müsst euch kein kompliziertes Regelwerk einprägen, denn der spielerische Unterbau ist ganz im Stil eines frühen JRPGs aus der 8- bzw. 16-bit-Ära gehalten. Dementsprechend bewegt ihr euch von den kleinen Zonen der zweidimensionalen Oberwelt aus in Siedlungen und Dungeons, wo eure maximal dreiköpfige Party jede Menge rundenbasierte Zufallskämpfe erwartet.

Zeit für ein D-D-D-Duell!

Hier verdienen die insgesamt fünf spielbaren Helden Gold für eine Handvoll Ausrüstungsgegenstände und Erfahrungspunkte, die euch neue aktive und passive Fähigkeiten verleihen. Die einzige besondere Mechanik im Kampf: Pro Zug wandert ein Kristall in euren Beutel, mit dem ihr mächtige Skills und Elementarangriffe einsetzt, um etwa Frostmonster mit Feuerzaubern zu knacken. Ganz klassisch also! Grinding ist dabei im Gegensatz zu den ersten Final Fantasys oder Dragon Quests aber nie nötig, denn der Schwierigkeitsgrad ist bis zum letzten Dungeon äußerst niedrig und taktisches Know-how wird kaum verlangt. In Kombination mit den ausladenden Animationen, wenn das Kampfbrett samt Freundes- und Feindeskarten auf dem Tisch platziert wird, werden dadurch viele Standardkämpfe aber zu eher nervigen Zwangspausen.

Zum Glück dürft ihr dank eines Updates die Geschwindigkeit des Spiels erhöhen, wodurch nicht nur Kämpfe und Erkundung, sondern auch die Menüführung deutlich zackiger ablaufen. Außerdem sind die Gefechte schön anzusehen: Es werden zwar logischerweise nur Spielkarten und keine Schwerter aneinander gehauen, die hübschen Effekte und Animationen bringen dennoch ausreichend Action in die Partien.

Im Spielhallen-Modus versucht ihr, Kartenreihen für die meisten Punkte zu bilden. Dank Bonus-Skills und kurzer Runden ist das auch im lokalen Mehrspieler spaßig.

Das wohlige Taro-Gefühl

Mit seinem simplen Gameplay wird euch Voice of Cards also eher nicht von den Socken hauen, dafür überzeugt das Spiel genau in den Punkten, bei denen das Kreativ-Team um Yoko Taro einfach immer abliefert: Aus der simplen Prämisse entspinnt sich eine mal bizarre, mal melancholische, aber stets unterhaltsame Geschichte, die von ihren liebenswerten Charakteren und ihrem charmanten Erzählstil getragen wird. Da erforscht ihr ein Dorf, in dem Monster und Menschen friedlich koexistieren, bis euch sein dunkles Geheimnis kalt erwischt. Bei einem Zufallsereignis im Wald hört ihr die Stimme einer Frau, die sich wegen ihrer Schreibblockade an euch wendet, euch aber wegen eurer miesen kreativen Vorschläge plötzlich ans Leder will. Und ohne zu viel zu verraten: Einige Plottwists gegen Ende hat Voice of Cards auch noch im Gepäck!

Untermalt wird die gemütliche Reise außerdem von einem tollen, stimmungsvollen Soundtrack, bei dem sich beschwingte Tavernenmusik und emotionalverträumte Keiichi-Okabe-Melodien die Klinke in die Hand geben. Für Fans der Nier- und Drakengard-Spiele ergibt sich also ein bekanntes Bild: Dem Gameplay-Unterbau muss man so manche Länge und eher geringe Spieltiefe verzeihen, dafür wird man audiovisuell und erzählerisch mit einem eindringlichen Abenteuer belohnt! ■ **Stefan Wilhelm**

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Story, Charaktere und Musik machen das simple, anspruchsarme Gameplay wett.

Und sie haben's wieder geschafft! In einem Moment ärgere ich mich noch über das monotone Gameplay und die wirklich seltsame deutsche Übersetzung (warum zum Geier heißen sämtliche Figuren in den Untertiteln anders, als vom Erzähler vorgelesen?), aber dann passiert wieder einer dieser absurden, düsteren oder emotionalen Momente, ein toller Song setzt ein und der sarkastische Ton des Erzählers passt einfach hervorragend zur Szene, und alles ist wieder gut. Wäre der Schwierigkeitsgrad nun nicht so arg niedrig, würde sich das Kartenthema nicht irgendwann optisch etwas abnutzen und wäre das Spiel für den vergleichsweise hohen Preis etwas umfangreicher, könnte ich Voice of Cards uneingeschränkt empfehlen. So bleibt's wieder bei einem Liebhaberspiel, bei dem das Liebhaben aber zum Glück ziemlich leichtfällt, sobald man seine Erwartungen etwas angepasst hat.

Infos

Termin:	28. Oktober 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Alim
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einfallsreiche, hübsche Präsentation
- ✚ Unterhaltsame Geschichte mit Überraschungen
- ✚ Stimmungsvoller Soundtrack
- ✚ Kurzweiliger Mehrspielermodus an einer Konsole
- ✚ Schnell verstandenes Gameplay …
- ➖ … das ebenso schnell monoton wird
- ➖ Niedriger Schwierigkeitsgrad, der kaum Taktik erfordert
- ➖ Teils sehr ungenaue deutsche Übersetzung
- ➖ Kurze Spielzeit (ca. 8-10 Stunden)

Wertung

7

Gemütliches, simples JRPG für Einsteiger und Fans schräger Geschichten

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

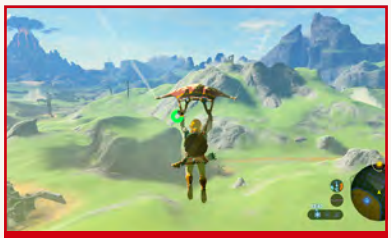
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

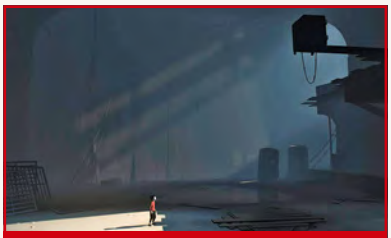
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Chicory: A Colorful Tale
Wertung: 9 | Hersteller: Finji

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

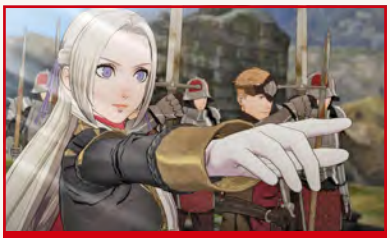
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Loop Hero
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Dry Drowning ist ein düsteres Krimi-Adventure mit Cyberpunk-Setting. Geheimtipp!

MY TWO COINS

Meine Damen und Herren, bitte gehen Sie aus dem Weg: Der allmächtige Dollar treibt gerade die neueste Sau durch unser Dorf! NFT heißt sie, und sie quiekt bereits ziemlich laut.

Bitte seht es mir nach, wenn euch das Thema Non-Fungible Tokens (kurz: NFTs) bereits zu den Ohren rauskommt und ihr den Kram nicht mehr hören könnt. Mir geht es da ähnlich, auch wenn man bei Nintendo-Welten da noch am weitesten verschont bleiben dürfte, wenigstens bei Nintendo-eigenen Spielen. Ich will euch auch gar nicht groß mit der Erklärung rund um NFTs langweilen – wenn mich bereits das Erklären nervt, kann ich mir vorstellen, wie sehr euch das Lesen dazu auf den Geist geht. Kurzum: NFTs sind digitale Gegenstände, die aufgrund ihrer Baustruktur einzigartig sind. Und weil sie das sind, haben sie einen gewissen Wert für eine gewisse Käuferschaft. Diese Einzigartigkeit der Daten weckt Begehrlichkeiten. Und diese Begehrlichkeiten haben dann meist einen entsprechenden monetären Wert. Wahrscheinlich sind die Dinger dem Großteil der Videospieler egal. Können sie uns aber leider nicht sein.

Walfangködert

Das Unfeine an der NFT-Situation ist nämlich: Diese Rechte an digitalen Gütern sind exzellente Köder, um in einem virtuellen Umfeld – also etwa in Videospielen – besonders Echtgeld-spendablen Spielern die begehrte Kohle aus der Tasche zu ziehen. Diese sogenannten „Wale" geben gerne mal vier- oder sogar fünfstellige Beträge aus, um besonders gefragte Gegenstände für ihre Games einzukaufen. Reichtum ist aber auch digital etwas, das nur in Relation zu nicht reichen Spielern wirklich „Spaß" macht. Man kann schließlich schlecht mit einem dicken Sportwagen angeben, wenn jeder einen fährt. Damit sich die Wale also richtig wohlfühlen, brauchen sie zum Vergleich die armen Sprotten um sich herum – das seid dann in der Regel ihr. Und genau das ist der Grund, warum man auch als Nicht-Teilnehmer am NFT-Kommerz diese potenziellen Auswüchse in unserem Hobby nicht ignorieren sollte. Denn wenn Spiele speziell für dieses Monetarisierungskonzept konstruiert werden, ist man als Vergleichs-Sprotte selbst dann eine „Ware" auf dem Fischmarkt, wenn man sich am Kauf digitaler Gegenstände nicht beteiligen möchte. Wenn ihr eine Runde FIFA zockt und dort in der neuen Version weltweit nur zehn digitale Messis als NFTs zur Verfügung stehen, müssen alle Spieler mit dieser Tatsache umgehen – die Besitzer der Messis ebenso wie deren Gegner. Und da sich gerade die großen Softwareschmieden nahezu überschlagen, um auf den NFT-Zug aufzuspringen, denkt daran: Manche Spiele gewinnt man dadurch, dass man sie nicht spielt.

THE OTHER CASTLE

Guild Wars 1 ist effizient: Fast zwanzig Jahre alt ist das PC-Multiplayer-Adventure. Aber da sein Betrieb kaum Ressourcen benötigt, lässt der Entwickler es bis heute weiterlaufen.

17 Jahre hat der großartige Abenteuer-Vierteiler Guild Wars 1 für PC auf dem Buckel – und das gute Stück ist immer noch grandios! Tausende von Skills, schier endlose Builds, taktisch geprägte Kämpfe und vier riesige Kapitel, alle mit ihrem eigenen Stil und großartiger Atmosphäre. Das PVE/PVP-Gruppenspiel ist kein MMORPG – nur in Städte-Hubs sieht man andere Spieler, beim Questen erhält jede Gruppe ihre eigene Levelinstanz. Deswegen, und wegen der klasse KI auch für verbündete Team-Bots, ist Guild Wars 1 auch heute noch einen Tipp für Solospieler wert, zumal es sich stark von Guild Wars 2 unterscheidet.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Hextech Mayhem: A League of Legends Story
Wertung: 8 | Hersteller: Riot Forge

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

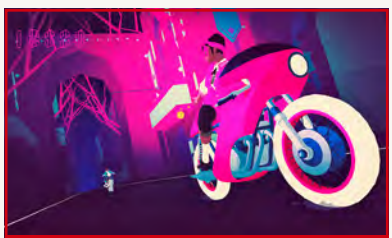
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

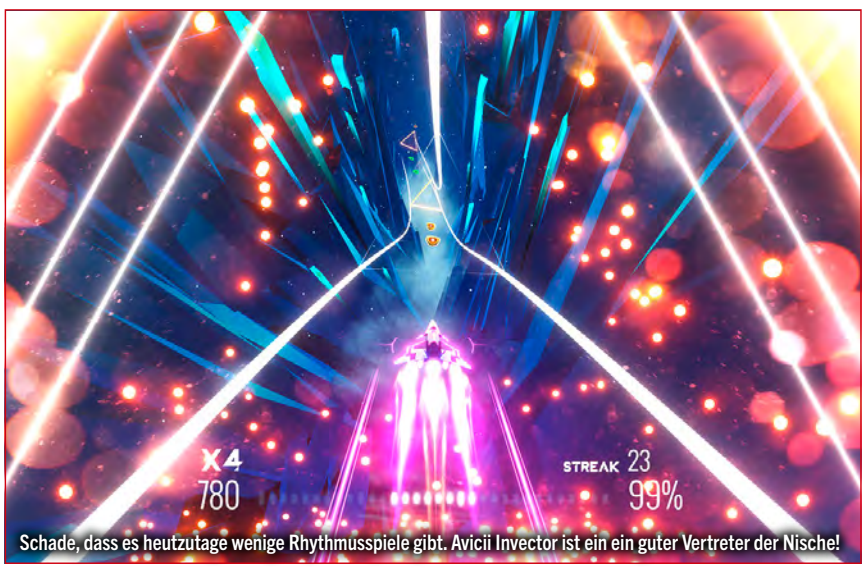
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Schade, dass es heutzutage wenige Rhythmusspiele gibt. Avicii Invector ist ein ein guter Vertreter der Nische!

RETRORÄTSELN

Sebastian Struß hatte das richtige Händchen für das letzte Retrorätsel – oder besser: das richtige Öhrchen. Erkannt hat er unser Spiel nämlich an Buster Bunnys Karnickelohr!

In der letzten Runde ging es um Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream oder auch Tiny Toon Adventures: Scary Dreams. Glückwunsch, Sebastian! Unseren jetzt gesuchten Titel könntet ihr kennen, auch wenn ihr das Original nicht gespielt habt. Ihr müsstet um die 40 sein, um die Arcade-Maschinen gesehen zu haben. Den Hersteller gibt es übrigens heute noch – er macht aber keine Games mehr.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

MOTHER 3

Immer noch Japan-exklusiv, trotz der Wünsche vieler Nintendo-Fans – wir betrachten im Retro-Bereich diesmal ein ganz besonderes Kleinod.

Alle Bilder: Mobygames

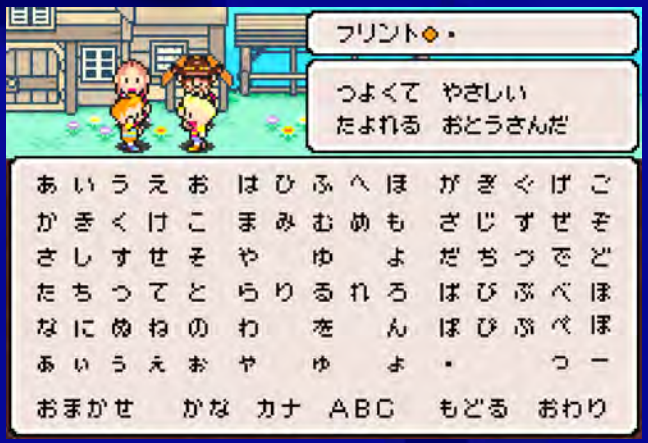
Wir schreiben das Jahr 2008. Viele Nintendo Fans warten sehnsüchtig auf den Release des neuen Teils der beliebten Super-Smash-Bros.-Reihe. Allerlei Fan-Favoriten der Videospielgeschichte treten dem All-Stars-Kampf bei: Solid Snake aus Metal Gear, Olimar aus Pikmin, Sonic the Hedgehog aus der gleichnamigen Reihe und … Lucas? Aus welchem Spiel? Mother 3? Dieser Lucas ähnelt Ness, der seit dem ersten Smash Bros. mit von der Partie ist und aus dem Titel Earthbound stammt. Und auch dieses Spiel kennt hierzulande gefühlt keiner. Was hat das alles also zu bedeuten?

Um zunächst die Frage zu beantworten, inwiefern Mother 3 und Earthbound zusammenhängen: Die Reihe hat inner- und außerhalb Japans unterschiedliche Namen. In Japan heißen die Teile schlicht Mother 1, 2 und 3. In den USA und hierzulande jedoch tragen die Teile die Titel Earthbound Beginnings, Earthbound … und das war's! Mother 3 erschien nie offiziell außerhalb Japans. Selbst, als wir die ersten beiden Teile in Europa bekamen, waren schon über 20 Jahre seit dem ursprünglichen Japan-Release vergangen. Nun ist es mittlerweile also nur der dritte Teil, welcher uns vorenthalten wird.

Die zehnjährige Entwicklung

Mother 3 erschien 2006 in Japan für den GBA. Zwar war der DS zu der Zeit schon auf dem Markt, doch bei der wilden Entwicklungsgeschichte des Spiels ist es ein Wunder, dass eine fertige Version des Spiels überhaupt zustande kam. Kurz nach dem Release von Mother 2 im Jahr 1994 begannen die ersten Arbeiten an Mother 3 für das SNES. Doch wurde das Projekt

Mother 3 erschien am 20. April 2006 für den GBA und wurde zum Kassenschlager, leider jedoch bisher nur in Japan. Amerika und Europa bekamen das Spiel nie.



Wie auch in den anderen Teilen der Reihe lassen sich hier die Hauptcharaktere benennen, doch wer das nicht will, kann die Standardnamen nutzen.

Das Spiel beginnt mit Lucas, wie er zufrieden in seinem Bett schäft. Wenn doch auch sonst alles nur so friedlich bleiben würde ...

Der Grafik-Stil orientiert sich stark an Earthbound, doch diesmal mit detailreicheren Sprites sowie lebhafteren Animationen.

zu groß und die Zeit des SNES neigte sich dem Ende entgegen, weshalb eine Version für das N64 entworfen wurde. Während dieser Entwicklungsphase trug das Spiel den Beititel „Fall of the Pig King", welcher jedoch wieder verworfen wurde. Das Team hatte allerdings kaum Erfahrungen beim Programmieren von dreidimensionalen Videospielen, und so ging die Entwicklung nur sehr mühselig voran. Die technischen Probleme häuften sich und so versuchte man, die Entwicklung zu retten, indem das Spiel Gebrauch des nur in Japan erschienenen Add-ons für N64, dem N64DD, machen sollte. Da sich dieses Add-on jedoch kaum verkaufte, wanderte das Projekt zurück auf das herkömmliche N64. 1999 wurden sowohl ein Trailer als auch eine spielbare Demo auf der Nintendo Space World vorgestellt, eine Art Vorgänger von Messen wie der E3 oder Gamescom. Diese Trailer wurden von Fans Jahre später aufgestöbert, doch nach der spielbaren Demo wird noch heutzutage verzweifelt gesucht. Die Entwicklung verlief weiterhin schleppend und so wurde sie im August 1999 abgebrochen. Doch als dann 2003 ein Port der ersten beiden Teile für GBA namens Mother 1+2 erschien, wurde die Entwicklung des dritten Teils für diese Konsole wiederaufgenommen.

Willkommen in der Welt von Mother 3

Die Geschichte von Mother 3 handelt von einem kleinen, friedlichen Dorf namens Tazmily auf den Nowhere Islands, einer Insel irgendwo im Nirgendwo, voller Natur und friedlicher Dinosaurier, den Dragos. Die Menschen leben dort in Harmonie. Krieg, Technologie, politische Differenzen und Geld kennen sie nicht. In diesem Dorf gibt es eine Familie, bestehend aus dem Vater Flint, der Mutter Hinawa, den Zwillingen Lucas und Claus sowie dem Hund Boney. Die Namen dieser sowie anderer wichtiger Charaktere lassen sich alternativ frei bestimmen. Zu Beginn des Spiels besucht Hinawa mit den Kindern ihren Vater Alec in den Bergen, während sich Flint daheim um die Farmtiere kümmert und sehnsüchtig auf ihre Rückkehr wartet. Doch gerade, als die Familie sich auf die Heimreise macht, tauchen dubiose Leute mit Schweinsmasken auf und lösen einen gigantischen Waldbrand aus. Die Bewohner Tazmilys erleben zum ersten Mal große Panik, während Flint versucht, alle in Sicherheit zu bringen. Doch wie sollen Hinawa und die Kinder nach Hause kommen? Und was hat es mit den Schweinsmasken auf sich? Was die Bewohner von Tazmily nicht ahnen: Dieser Brand ist nur die erste von vielen Katastrophen, die die Idylle ihrer Heimat maßgeblich verändern werden ...

Ein audiovisuelles Erlebnis

Die Grafik des Spiels ist eine natürliche Weiterentwicklung der Vorgänger. So werden Charaktere weiterhin als zweidimensionale Sprites dargestellt. Doch sind diese nun viel lebhafter animiert als noch in Earthbound. Von den dreidimensionalen Charaktermodellen der verworfenen N64-Version gibt es heute keine Spur mehr. Auch die Farben und Kulissen wurden trotz der Limitationen eines so kleinen Bildschirms fabelhaft umgesetzt. So gehört Mother 3 wohl mit zu den schönsten Spielen auf dem Game Boy Advance. Auch im Audiobereich holt das Spiel alles aus dem Handheld heraus: Die zahlreichen Melodien des Soundtracks passen immer genau zu der Stimmung und bringen die

Hinawa ist die Mutter von Claus und Lucas. Anders als die Mütter anderer „Mother"-Protagonisten spielt sie tatsächlich eine große Rolle in der Geschichte.

Mit Ausnahme von Vater Flint ist die Familie zu Beginn in den Bergen zu Besuch bei Hinawas Vater Alec. Was kann da nur schiefgehen?

Keine Sorge, diese dinoartigen Dragos sind harmlos. Und noch mal keine Sorge, dieser hier spielt nur tot. Claus liebt es, mit ihnen herumzutollen.

Lucas und Claus im Kampf gegen eine Maulwurfsgrille. Das Noten-Icon bei dem Attacken-Menüpunkt weist auf die Rhythmus-Mechanik hin.

Audiokomprimierung des GBA an ihre absoluten Grenzen.

Was dich nicht umbringt, macht dich stärker

Wie auch bei den Vorgängern handelt es sich bei Mother 3 um ein RPG mit rundenbasierten Kämpfen. Neue Mechaniken gibt es jedoch auch: Außerhalb eines Kampfes können Charakter sprinten und schwache Gegner somit anrempeln. Dies funktioniert jedoch nicht, wenn ein Teammitglied besiegt wurde oder auf sonstige Weise verhindert ist. Innerhalb eines Kampfes kann man bei einem regulären Angriff den A-Knopf im Takt mit der während des Kampfes laufenden Musik drücken, um eine Kombo von bis zu 16 Treffern zu landen. Bei den zahlreichen, oft auch Gegner-spezifischen Tracks muss sich der Spieler also komplett in die Musik des Spiels vertiefen, um dieses Feature meisterhaft zu nutzen. Bringt man einen Gegner zum Einschlafen, hört man dessen Herzschlag, der dem Takt der Musik entspricht. Das erleichtert das Training solcher Rhythmus-Kämpfe. Doch auch, wer sehr unmusikalisch ist, kann aufatmen: Dieses Feature ist komplett optional und es gibt noch viele andere Taktiken, mit denen sich Auseinandersetzungen gewinnen lassen. So lernen bestimmte Figuren mit zunehmenden Level PSI-Fähigkeiten hinzu, die angewendet werden können, um Gegner anzugreifen, sich selbst zu heilen und vieles mehr. Doch diese Fertigkeiten erlernt man nicht nur so einfach mir nichts, dir nichts. Sobald das entsprechende Level erreicht wurde, bekommt das Teammitglied Fieber, wodurch der Sprint blockiert wird. Das Fieber lässt sich nicht heilen, es verschwindet nach einer Weile von selber. Nach dem Abklingen erlernt man dann die neue Fähigkeit. Diese Mechanik entspringt dem Glauben des Serienschöpfers und japanischen Promi-Autoren Shigesato Itoi. Er denkt nämlich, dass die Überwindung einer körperlichen Belastung auch mit einer mentalen Stärkung einhergeht. Sehr philosophisch!

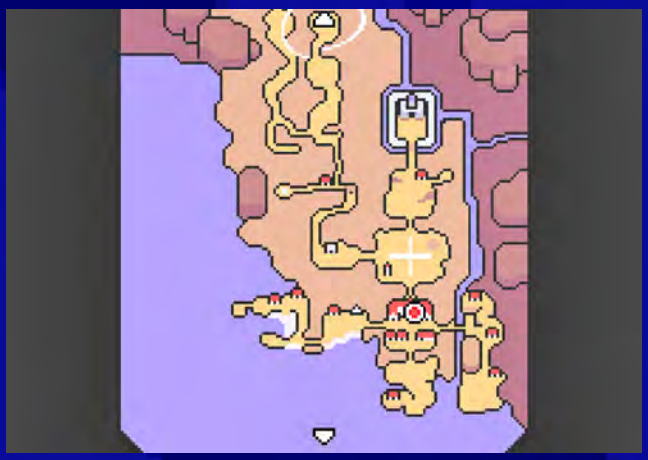
Smiles and tears

Wie auch die beiden Vorgänger ist Mother 3 sehr storylastig. Zum ersten Mal in der Reihe wird die Geschichte nun aber in Kapiteln erzählt. Untypisch für RPGs ist zudem, dass die ersten drei von insgesamt acht Kapiteln einen jeweils anderen Charakter in den Fokus setzen. Im ersten Kapitel steuert man Flint, im zweiten einen Dieb in Ausbildung namens Duster. Im dritten Kapitel übernimmt man die Rolle von Salsa, einem Affen in Gefangenschaft. Diese drei Kapitel legen das Fundament für die strukturelle Veränderung, die Tazmily durchläuft. Zwischen dem Ende des dritten und dem Anfang des vierten Kapitels vergehen drei Jahre und ab diesem Punkt spielt man Lucas, dem nach und nach die permanenten Teamkameraden beitreten. Kapitel vier bis acht stellen die Konsequenzen der Veränderung von Tazmilys Gesellschaft dar und zeigen, wie die Dorfbewohner mit diesen umgehen. Die Handlung ist insgesamt nicht nur viel düsterer als die der beiden Vorgänger, sondern auch düsterer als die in den meisten anderen Nintendo-Spielen. Sie weist viele politische, insbesondere antikapitalistische Themen auf. Dieser politische Fokus und so manche Momente mit Traumatisierungsgefahr für jüngere Spieler könnten zwei der Gründe sein, warum das Spiel bis heute trotz der vielen Wünsche von Fans keinen amerikanischen oder europäischen Release erlebt hat. Doch neben düsteren Themen bietet Mother 3 auch das komplette Gegenteil: Das

Während die Familie ihren Aufenthalt in den Bergen genießt, bricht daheim in Tazmily zum ersten Mal Panik aus: Der Wald steht in Flammen!

Die bescheidene Hütte von Flint und seiner Familie. Nur er blieb zu Hause, nun wird seine Hilfe benötigt. Flint ist ein Mann weniger Worte und großer Taten.

Die Drachensymbole in dieser Zitadelle weisen auf spätere Wendungen in der Geschichte hin. Mit dem Frosch rechts kann das Spiel gespeichert werden.



Eine Karte von Tazmily. Anders als in den ersten beiden Teilen reist man hier nicht von Stadt zu Stadt, sondern beobachtet den Wandel dieses Dorfes über die Zeit.

Spiel strotzt nur so von Humor und Satire! Viele Gegner sind sehr skurril, so bekämpft man unter anderem Erdbeerschleim, Straßenabsperrungen und den Negativ-Mann, ein Gegner, der sich selbst zu sehr bemitleidet, um eine allzu große Gefahr darzustellen. Auch die aus dem zweiten Teil bekannten und von Fans geliebten Mr. Saturns feiern eine Rückkehr. Was genau ein Mr. Saturn eigentlich darstellt, ist zwar weiterhin nicht klar, doch vielleicht ist das auch besser so.

Die brennende Leidenschaft

Man muss die ersten beiden Teile nicht kennen, um den dritten Teil spielen zu können. Jedoch werden insbesondere zum Ende des Spiels Verbindungen hergestellt, die einen bestimmten Handlungsstrang aus Earthbound fortsetzen. Ob es überhaupt möglich ist, die Handlung nach dem Ende von Mother 3 in irgendeine Weise mit einem Sequel fortzusetzen, ist Interpretationssache. Doch egal ob Sequel oder Prequel, ein Mother 4 ist laut Itoi ausgeschlossen. Er wäre aber bereit, Mother 4 von einem anderen Entwicklerteam zu spielen. Diese Worte haben sich die Fans zu Herzen genommen und entwickeln seit 2008 bis heute ein eigenes Mother 4. Mittlerweile wurde dies aus Angst vor rechtlichen Konsequenzen in Oddity umbenannt, doch bleibt der Kern des Spiels derselbe. Auch haben sich die Fans an Übersetzungen für Mother 3 versucht. Ebenfalls im Jahre 2008 wurde eine komplette, professionelle englische Übersetzung von Fans fertiggestellt. Auch deutsche Versionen existieren mittlerweile, keine davon ist jedoch offiziell. Nintendo scheint nach wie vor kein Interesse an einem Release hierzulande zu haben. Warum dies gefühlt nie geschehen wird, ist zwar unbekannt, doch spielen am Ende auf jeden Fall wohl mehr als nur ein Faktor eine Rolle bei dieser Entscheidung.

Die Legende lebt weiter

Ob es das Spiel nun jemals schaffen wird, Japan zu verlassen, oder auch nicht – es gibt auf jeden Fall genug leidenschaftliche Fans, die die Serie am Leben halten. Selbst Toby Fox, Entwickler der stark von Earthbound inspirierten Indie-Hits Undertale und Deltarune, hat Itoi mittlerweile persönlich getroffen und am offiziellen Artbook Pollyanna, welches 2020 erschien, mitgearbeitet (inklusive Crossover-Art zwischen der Mother-Reihe und seinen Spielen). Auch am frisch erschienenen Nachfolger des Artbooks, Pollyanna 2, waren er sowie Omori-Entwickler Omocat beteiligt. Selbst aus Super Smash Bros. ist Mother 3 nicht mehr wegzudenken: Seit Brawl ist Lucas zusammen mit Ness immer dabei und eine Stage des Spiels sowie diverse Remixe, Trophäen, Geister und mehr zur Spielereihe lassen sich dort finden. Auch wenn die Serie also schon lange ihr Ende erreicht hat, wird sie noch lange in den Herzen der Spieler weiterleben.

Niklas Poelen & Katharina Pache

MEINUNG
Niklas Poelen

Ganz klar mein Lieblingsspiel

Es ist wirklich eine Schande, dass wir hierzulande nur über Umwege Mother 3 spielen können. Die Story des Abenteuers ist wahrlich ein Erlebnis, das beweist, dass Videospiele eben auch eine Form der Kunst sind. Auch fünfzehn Jahre nach dem ursprünglichen Japan-Release ist die Message des Spiels noch immer äußerst relevant. Der geniale Humor und fantastische Soundtrack, der durch die Rhythmus-Kämpfe außerdem direkt in das Geschehen einfließt, sind noch die Sahnehäubchen obendrauf.

Die Mother-Reihe inspirierte zahlreiche Spiele, vor allem Indie-Titel, wie beispielsweise das frisch erschienene Action-Adventure Eastward.

Auch der Indie-Hit Undertale wurde sehr von Earthbound inspiriert. Wem Undertale gefällt, sollte auch mal einen Blick auf die Mother-Spiele werfen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2017
N-ZONE 2012
N-ZONE 2002

AUSGABE 02/2002

Wenn der berühmt-berüchtigte Entwickler Acclaim in sein Hauptquartier einlud, dann blieb einem gestandenen Spieleredakteur im Jahre 2002 natürlich nichts anderes übrig, als dem Ruf zu folgen. Immerhin gab es bei dem Londoner Studio Gerüchten zufolge nicht nur immer sehr viel Alkohol zu trinken, sondern diesmal auch ein neues Turok-Spiel zu begutachten! Turok Evolution nannte sich das Prequel des Stammeskämpfers, der per Zeitreise in den Krieg gegen Dinosaurier und ihren Reptilienherrscher Tyrannus verwickelt wird. Damals waren wir beeindruckt von der belebten Spielwelt und den verwandelbaren Waffen des Ego-Shooters. Heutzutage ist fraglich, ob sich ein Triple-A-Entwickler nochmal eine derart abstruse Prämisse zutrauen würde. Call of Duty, wir warten auf eure Dinos!

Außerdem warfen wir erste Blicke auf Soul Calibur 2 (tolle Technik) und Rune bzw. Lost Kingdom (von From Software). Durchs Import-Testlabor wanderten diesmal Sonic Adventure 2 Battle (81), Animal Forest Plus, hierzulande besser bekannt als Animal Crossing (keine Wertung wegen japanischer Sprachbarriere), und Tekken Advance (80). Die Spielspaß-Kronen sicherten sich diesen Monat wieder zwei Nintendo-eigene Marken: Advance Wars war ein voller Erfolg und überzeugte Hobby-Strategen und Genre-Muffel gleichermaßen (88). Und dass Super Mario World auch in seiner GBA-Version ein absolut herausragendes Jump & Run ist, steht wohl ohnehin außer Frage (92)! Mit Ecks vs. Sever hatten wir außerdem schon wieder einen Ego-Shooter für den GBA im Test (77) Nicht so gut wie Doom, aber trotzdem - Sachen gibt's!

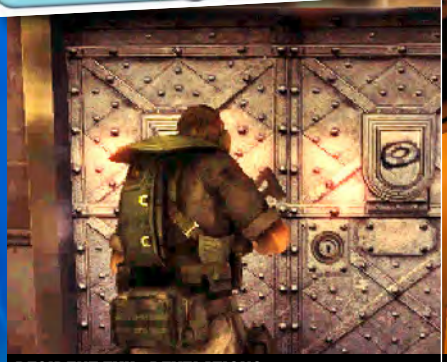
TUROK EVOLUTION

ANIMAL CROSSING

TEKKEN ADVANCE

AUSGABE 02/2012

Third-Party-Alarm! In der Ausgabe 02/2012 gebührt der Ehrenplatz ganz groß auf dem Cover weder Nintendo-Urgestein Mario noch Kultmaus Pikachu, sondern den Helden aus Resident Evil Revelations, das in dieser Ausgabe im Testbereich eine Spielspaßwertung von stolzen 88% und obendrein das Prädikat „der erste Megahit des Jahres“ absahnt. Ordentlich! In der Pipeline steht außerdem ein anderes Japano-Schwergewicht für den Nintendo 3DS: Im Vorschaubereich fasst die Redaktion alle Infos zu Metal Gear Solid 3: Snake Eater zusammen, das die tragbare Konsole noch im gleichen Jahr beehrt. Ins Haus steht außerdem eine neue Konsole, die Wii U, die wir in unserem Special teilweise noch mit dem damaligen Arbeitstitel Revolution bezeichnen. Was wir noch nicht wussten: Die Hybrid-Hardware wird es am Markt nach der extrem erfolgreichen Wii eher schwer haben, aber den Grundstein legen für die Konzeption der Nintendo Switch, die ja bekanntermaßen sehr viel mehr Anklang fand und immer noch findet. Unter den getesteten Titeln tummeln sich in der Februar-Ausgabe insgesamt und abgesehen von Resident Evil jedoch eher B- und C-Ware. Da hätten wir beispielsweise die Brettspielumsetzung Straßen des Glücks mit Mario-Gastauftritt, das die Wertung 58% im Einzel- und immerhin 71% im Mehrspielerpart erhält, Alarm für Cobra 11 mit mageren 48% Spielspaß, Winter Sports 2012: Feel the Spirit kommt auf 60% und schmale 49% im Multiplayermodus. Positiv überrascht hingegen der Puzzle-Geheimtipp Crush 3D mit 83%. Kennt das noch jemand?



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 3D

CRUSH 3D: DAS PUZZLE IN E. NEUEN DIMENSION

AUSGABE 02/2017

Fünf Jahre nach Heft 02/2012 steht wieder eine neue Nintendo-Konsole im Fokus der Februar-Ausgabe, diesmal ist es der Wii-U-Nachfolger Nintendo Switch – nach der Ernüchterung der letzten Generation sehen wir in unserem Special dennoch optimistisch in die Zukunft (zu Recht, wie wir jetzt wissen). Wir listen dabei einzelne Punkte auf, in denen Nintendos Hardware abliefern muss, um den Misserfolg nicht zu wiederholen. Heute können wir sagen: Alles richtig gemacht, Nintendo! Da die Switch aber Anfang 2017 noch nicht auf dem Markt ist, bleiben der Vorschau- sowie der Testbereich in diesem Heft überschaubar. Allerdings gilt: Klasse statt Masse, Highlight sind im Februar definitiv Dragon Quest 8 für den 3DS mit der Bombenwertung von 92% sowie Shantae: Half-Genie Hero für Wii U mit ebenfalls nicht zu verachtenden 87% Spielspaß. Außerdem sehen wir uns das frisch erschienene, erste Nintendo-Mobile Game an: Super Mario Run. Unser Fazit: Der Einstand des Klempners auf Tablets und Smartphones ist gut gelungen, mit einem fairen Preis versehen, aber kommt nicht an die Vollblut-Platformer auf Nintendo-Konsolen heran. Wertung: 77% Spielspaß. Eine verlagsinterne Umstellung auf neue Grabber-Soft- und Hardware, mit der wir Videos und Screenshots erstellen, kommt euch in Form unseres Guides für Elgato ebenfalls zu Gute: Wir verraten, wie ihr unkompliziert selbst Clips aufnehmt. Tipps und Tricks sind dabei ein gutes Stichwort, viele Seiten füllt in diesem Heft obendrein die Komplettlösung zu den aktuellen Pokémon-Editionen Sonne & Mond.

DRAGON QUEST 8

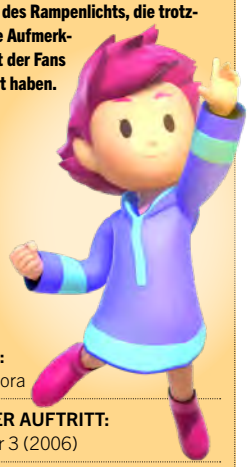
SHANTAE: HALF-GENIE HERO

SUPER MARIO RUN

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #77

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Kumatora

ERSTER AUFTRITT:
Mother 3 (2006)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Mother 3 (2006)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kumatora ist eine Begleiterin von Lucas in Mother 3. Im Kampf verteidigt sie sich mit recht schwachen Handschuhen, sie beherrscht aufgrund ihrer Erziehung aber auch sehr starke PSI-Attacken wie PK Fire, PK Freeze, PK Thunder, PK Ground und PK Starstorm.

KURZBIOGRAFIE:
Kumatora ist die Prinzessin vom Schloss Osohe, einem verlassenen Gebäude, das außer ihr nur von Spinnen und Geistern bewohnt wird. Zwar ist im Spiel gelegentlich von einem König von Osohe die Rede, doch außer dem alten Wess erinnert sich niemand an ihn. Untertanen hat Kumatora auch nicht. Was hat es wohl damit auf sich?

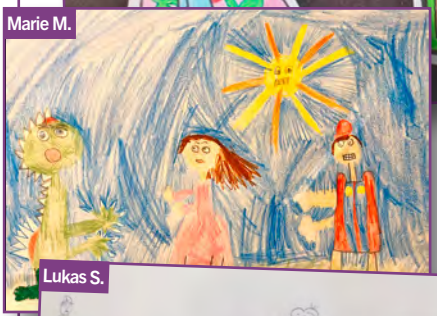
TRIVIA:
Kumatora, japanisch für "Bär-Tiger", wurde von den sieben Magypsys Aeolia, Ionia, Doria, Lydia, Mixolydia, Phrygia und Locria großgezogen. Diese mysteriösen nicht-menschlichen Wesen widersprechen jeder Geschlechternorm und so ist auch Kumatora für eine Prinzessin ziemlich burschikos. Sie hasst mädchenhafte Kleidung und nimmt kein Blatt vor den Mund. Zudem vergießt sie scheinbar das ganze Spiel über keine einzige Träne! Doch lasst euch nicht täuschen, denn trotz ihrer frechen Erscheinung hat sie ein großes Herz, insbesondere für ihre Freunde und Tiere.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Herzlichen Glückwunsch, Angela, du hast das Thema "Nintendo-Silvester" auf den Punkt getroffen. Vielen Dank auch für Maries Werk, das leider einen Tag zu spät für die letzte Ausgabe eintraf - wir drucken es aber nur zu gerne in diesem Heft ab! Die Menge an Einsendungen war über die Feiertage und den Jahreswechsel recht überschaubar, aber ist ja klar, da hat man üblicherweise viel zu tun. Oder man nimmt sich mal die Zeit zum Ausspannen. Damit es hier nicht ganz so leer aussieht, sprang Lukas mit einem zusätzlichen Meisterwerk ein - vielen Dank auch an ihn! Um euch ein wenig für das nächste Thema zu motivieren, seht ihr unten diesmal, was ihr gewinnen könnt: einen süßen Plüsch-Mario und einen Nintendo-Monatskalender im praktischen Aufstellformat. Beides bekamen wir als Weihnachtsgruß von Nintendo (danke!) und wollen es nur zu gerne an euch weitergeben. Das nächste Thema lautet: N-ZONE-Jubiläum. In zwei Ausgaben feiern wir Ausgabennummer 300 und 25-jähriges Bestehen des Hefts. Von Glückwunschkarten zu selbst ausgedachten Cover-Motiven, von Zeichnungen von Mario mit N-ZONE in der Hand freuen wir uns auf eure Ideen und Glückwünsche. Beachtet bitte: Die Aktion läuft diesmal über zwei Hefte, im übernächsten findet ihr dann eure Kunstwerke. Wir wünschen ganz viel Spaß beim Basteln, Malen und Kreieren!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.



DIE GEWINNER AUS DEM LETZTEN MONAT

GEFRAGT – GEJAGT

Marc Jäger
Frank Reuß
Birgit Ramona Böhme
Katharina van der Meij
Natalie Karnowsky

SANDISK-GEWINNSPIEL

Simone Hammer-Lippert
Jochen Blum

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1550: Im japanischen N64-Original des ersten Animal Crossing ist es, im Gegensatz zu allen anderen Versionen, möglich, Tom Nook im Schlafanzug anzutreffen. Dafür muss man mit der Schaufel an die Tür seines Ladens schlagen, wenn er eigentlich schon geschlossen hat. Im Halbschlaf öffnet Nook dem Spieler dann die Tür.

1551: Vom 13. September bis zum 23. Oktober 2018 herrschte in Animal Crossing Pocket Camp tentacoole Stimmung: So konnte man zahlreiche Kleidungsstücke, Einrichtungsgegenstände und andere Splatoon-2-inspirierte Inhalte erwerben.

1552: Um das Erscheinen von Mario Golf Super Rush zu feiern, war es Anfang Juli 2021 möglich, ein zum Spiel passendes Design in Tetris 99 freizuschalten.

1553: Wie bei allen Sim-City-Spielen für Nintendo-Konsolen bietet auch Sim City DS ein Easteregg aus dem Mario-Universum. Diesmal kann man als eines der Wahrzeichen sogar Bowsers Schloss nachbauen lassen.

1554: Mario als Hochstapler: Im Turm-Aufbauspiel The Tower DS, welches nur in Japan erschien, gibt es auch einen Mario-Turm zum Erbauen.

1555: Überall verteilt in der Welt von Splatoon lassen sich Sticker, Wandbemalungen oder 8-bit-Bilder von Octorocks aus den Zelda-Spielen oder auch von den aus Mario-Games bekannten Bloopern finden. Artgenossen müssen doch zusammenhalten!

1556: Die Lieblingsspeisen der Goronen, dem Bergvolk aus der Reihe The Legend of Zelda, sind Felsen, frisches Dodongo-Fleisch und Maronen.

1557: In Assassin's Creed Odyssey gibt es eine Referenz zu den Krogs und deren Verstecke aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Hierzu muss man zur Bucht der Pandora in der Region Malis und findet dort auf einer kleinen Insel einen Steinkreis sowie eine kleine Figur, welche optisch an die Krogs erinnert.

1548: Ganondorf, der Held von Sanktuario? In der Switch-Version von Diablo 3 Eternal Collection gibt es die komplette Rüstung, ein Gesichts-Makeover und das passende Schwert des Zelda-Bösewichts. Aber nicht nur das: Noch dazu kann man als Begleiter eines der angriffslustigen Hühner aus Hyrule auswählen.

1549: Xenoblade Chronicles: Definitive Edition verfügt, anders als die vorherigen Versionen des modernen Klassikers, über einen neuen Epilog namens „Die verbundene Zukunft". Dieser spielt auf der Schulter von Bionis, einer großen Landschaft, welche ursprünglich schon in der Ur-Version auf Wii im Titel enthalten war – jedoch in ungenutzter Form als eine Art Test-Map, versteckt in den Daten des Spiels.

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen, liebe Vergangenheitsforscherinnen und -forscher! Auch dieses Mal fasse ich mich kurz, damit wir unsere drei neuen Geschichten unterbringen: Da hätten wir den letzten Teil der Mario-Zeitreise von Masters1984, einen witzigen Text über die Ninja Turtles in ihren nicht mehr ganz so guten Jahren, und dann nimmt uns der liebe Markus mit zu den Ursprüngen seiner Zocker-Laufbahn. Und ich? Ich spiele gerade zum ersten Mal Link's Awakening (in der Remake-Fassung) und bin schwer begeistert, wie gut sich das Gamedesign gehalten hat! Viel Spaß beim Lesen!

Viele Jahre, noch mehr Marios – Teil 3
2010 bis 2015

Als dann irgendwann 2013 die Wii U zu mir nach Hause kam, war ich vom Konzept begeistert und es ist inzwischen die einzige Nintendo-Konsole, die bei mir am Fernseher angeschlossen ist. Aller Kritik zum Trotz ist es eine Konsole, die meine Familie und ich sehr mögen. Zum ersten Mal kamen wir auf der Wii U aber auch in den Genuss eines simultanen 2D-Marios mit New Super Mario Bros. U, denn den Vorgänger hatte ich ausgelassen, aufgrund der großen Ähnlichkeiten zum DS-Spiel. Dank des Multiplayer-Modus waren wir aber wirklich begeistert vom Spiel, und auf der Wii U sah es dank HD-Optik um einiges schärfer aus. Aufgrund der inzwischen zahlreich vorhandenen 2D-Marios wurden die Wünsche aber inzwischen immer lauter, die Formel endlich zu revolutionieren, weil es in der Reihe selten neue Ideen gab und die Spieler inzwischen alles schon aus den Vorgängern kannten.

Weiter ging's dann endlich mit einem neuen 3D-Titel: Super Mario 3D World. Dieses Spiel ähnelte vom Aufbau her zwar 3D Land, war aber größer und innovativer gestaltet. Die farbenfrohe Grafik kam in HD wunderbar zur Geltung und es war das erste 3D-Mario, das man simultan zu viert spielen konnte. Die Idee, mehrere Charaktere zur Auswahl zu haben, wurde erneut aufgegriffen. Allerdings gab es diesmal fünf verschiedene, von denen jeder andere Fähigkeiten hatte. Das erinnerte mich doch sehr an Super Mario Bros. USA, denn dort gab es bis auf Rosalina genau dieselben Figuren. Peach hatte die Möglichkeit, ein paar Sekunden über dem Boden zu schweben, Luigi konnte ein wenig höher springen und rutschte etwas über den Boden. Mario war ausgeglichen, Toad konnte schneller laufen als die anderen und Rosalina eine Drehattacke ausführen, die sehr an die Wirbelattacke aus Super Mario Galaxy erinnerte.

Zum Abschluss der Wii U-Ära veröffentlichte Nintendo dann aber noch mal einen echt innovativen Kracher, und das war Super Mario Maker. Mit diesem Spiel wurde der lange gehegte Kindheitstraum, seine eigenen Mario-Levels zu bauen, endlich wahr! Dieses Spiel ist mein klarer Favorit unter den 2D-Marios, in erster Linie wegen der wählbaren Level-Stile: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World und New Super Mario Bros. Neben Eigenkreationen durfte man hier auch Millionen selbstgebaute Levels von anderen Spielern ausprobieren. Es war sogar möglich epische Bosskämpfe zu gestalten!

Abschluss

Das war es zunächst mit meinen Erinnerungen zur Super-Mario-Reihe. Nicht wundern: Die Nintendo Switch habe ich bewusst ausgelassen, da es mir ja hier um das geht, was früher war. Daher nicht enttäuscht sein, wenn ich aktuellere Spiele wie Super Mario Odyssey außen vor gelassen habe. Im Laufe der nächsten 30 Jahre wird es sicher noch viele weitere schöne Abenteuer mit unserem Lieblingsklempner geben, daher sage ich danke an Nintendo für diese wundervollen Jahre mit Super Mario, die ich im Leben niemals vergessen werde. Bis dahin war es das erst einmal von mir, vielen Dank fürs Lesen. Bis bald!

Masters1984

Turtles 2: Back From the Sewers – die späten Schildkröten

Neulich im „Back From the Sewers"-Altenheim, New York City. „Pizza Time!", ertönt es aus einem der Lautsprecher in der Kantine. Vier in die Jahre gekommene Schildkröten schlurfen herein, eine von ihnen auf einen verwitterten Schlagstock gestützt: „28 Jahre ist das jetzt schon her! Doch ich erinnere mich, als wär's erst gestern gewesen, als wir bei Nacht und Nebel aus den Gullys geflogen kamen und zu unserem zweiten Abenteuer aufbrachen!" „Yeah", stimmt Leonardo, mit den löchrigen, blauen Knieschonern zu. „Für damalige Verhältnisse sah New York einfach klasse aus! Alles wirkte irgendwie größer als bei unserem ersten Auftritt 1990." „Mm-hm", pflichtet der Dritte im Bunde namens Michelangelo bei, ein mit zerschlissenen, orangefarbenen Armbinden versehenes

schrillen Schrei läuft's mir jetzt noch eiskalt den Panzer runter!" „Als ob du dabei gewesen wärst!", spottet Raphael. „Zu jenem Zeitpunkt saßt du doch in Krangs Hauptquartier im Knast! Wir mussten uns sogar mit 'nem knallharten Robowächter rumschlagen, nur um dich zu befreien!" „Ach ja, jetzt fällt's mir wieder ein", räumt Donatello kleinlaut ein. „Warum haben wir uns damals eigentlich nochmal auf die Socken gemacht?"

Jetzt ist es an der in einen knallgelben Overall gekleideten Altenpflegerin von vorhin, der vergesslichen Schildkröte den Kopf zu waschen: „Hallooo?! Vielleicht, um MICH aus den Klauen des Foot Clans zu befreien?! Thank you, Turtles!" „Klingt gar nicht mehr so blechern wie damals, April! Apropos Foot Clan: Besonders abwechslungsreich war dieses Kanonenfutter ja nicht gerade!", merkt Leonardo an. Woraufhin Michelangelo erwidert: „Ja, bis auf diese mechanischen Pitbulls im Umkreis der Baustelle – oh, shellshock!" In diesem Augenblick wird von einer weiteren Pflegerin ein Rollstuhl mit einem sabbernden, alten Tattergreis hereingeschoben, der unkontrolliert blinzelt und zuckt. Nachdem die Turtles kurz aufgesehen haben, wenden sie sich wieder ihrer Pizza zu. „Schon traurig, was aus dem einstigen Anführer des Foot Clans geworden ist", sinniert Raphael. „Machst du Witze?! Der gab doch schon damals 'ne schlechte Figur ab!", schnauft Michelangelo verächtlich. „Der Kampf gegen ihn war ja wohl 'n Witz!" „Wenigstens UNSER Mentor hat's noch drauf! Der hat immerhin seine eigene Videospielreihe rausgebracht." „Stimmt! Los, kommt! Lasst uns alle im Gemeinschaftsraum 'ne Runde Splinter Cell zocken!", schlägt Donatello enthusiastisch vor. „Cowabunga!", schließen die anderen sich an, und gemeinsam verlassen sie den Speisesaal, derweil Shredder zum gefühlt elfundneunzigsten Mal seine Pflegerin fragt: „W-w-was ist ... ist ... nochmal aus ... aus dem guten, a-a-alten Krang geworden?" Nicht zum letzten Mal wünscht sich die Betreuerin, der Diakoniestation endlich den Rücken kehren zu können, und rollt mit den Augen: „Der ist letztes Jahr an 'nem Hirntumor gestorben, Mr. Shredder, Sir!"

Reptil. „Allerdings ähnelten sich die Fassaden der Hochhäuser wie ein Ei dem anderen."

Die alten Haudegen pflanzen sich an einen der sechs Tische, wo ihrer bereits eine gigantische Pizza Margherita harrt. Mit ein paar gekonnten Hieben seines Katanas will Leonardo diese gerade in vier gleich große Stücke teilen, als eine Altenpflegerin mit grauen Strähnen in ihrem roten Haar herbeieilt und ihn davon abhält: „Sachte, sachte, Leonardo! Das ist doch viel zu gefährlich! Lass mich das machen!" „Na hör mal, April, ich gehör' noch lange nicht zum alten Eisen! Wenn ich wollte, könnte ich mich locker an den hiesigen Heizungsrohren unter der Decke entlang hangeln oder Skateboard im Innenhof fahren!", empört sich der einstige Anführer der Teenage Mutant Ninja Turtles, als ihm im Eifer des Gefechts die blaue Augenbinde verrutscht. „Hey, who put the light out?"

Seinen drei Kumpanen rollen vor Lachen die Tränen über die runzeligen Wangen, während Raphael sich in freudiger Erwartung über die Mafiatorte beugt, ein Stück mit seinem Dreizack aufspießt und es sich genüsslich ins Maul schiebt. „Gibt damals wie heute Kraft!" „Und dann dieser astreine 4-Kanal-Stereo Sound aus den Gettoblastern am Wegrand!", schwärmt Michelangelo. „Ging trotz der technischen Beschränkungen ins Ohr und blieb im Kopf! Astreine Gute-Laune-Mucke!" „Außer, wenn wir uns 'nem Bossgegner näherten", gibt Donatello zu bedenken. „Dann wurde sie regelrecht unheimlich. Besonders beim Pizzamonster in der Kanalisation! Bei dessem

Oli "Watte" Watroba

Kommt alles aus der Familie!

Moin Stefan,

jetzt zur dunkleren Jahreszeit widme ich mich öfter meiner Konsole. Außerdem finde ich mehr Zeit zum Lesen oder auch mal zum Schreiben. Daher möchte ich mich zum ersten Mal bei euch melden, obwohl ich die N-ZONE schon länger lese. Meine ersten Erinnerungen an Videospiele sind, wie ich meinen Bruder beim Spielen von The Legend of Zelda: The Wind Waker und Luigi's Mansion zugeguckt habe. Nach einer Weile habe ich es selbst versucht, war aber damals noch zu jung. Was schon funktioniert hat, war das Spielen von Mario Kart auf dem SNES. Es hat mir immer große Freude gemacht, es mit meiner Familie zu spielen. Als erste Zocker-Tradition habe ich mit meinem Vater jeden Freitag nach der Schule Mario Kart Double Dash gespielt.

Mit den Jahren kam immer mehr das Verständnis für die Spiele und ich habe dann komplexere Titel ausprobiert. Mein Interesse für eine meiner Lieblingsserien begann damit, dass ich ein Spiel von meiner Schwester zu Weihnachten bekam. Mein Bruder hatte da sicherlich mitgeholfen, da er sich sehr gut auskennt und es selbst wahrscheinlich auch interessant fand :D

Das Geschenk war der erste Teil der Professor-Layton-Serie. In den folgenden Jahren bekam ich immer zum Geburtstag oder zu Weihnachten den nächsten Teil. Daher verbinde ich die herbstliche/winterliche Jahreszeit mit der Serie. Und die Reihe hat mich so begeistert, dass ich jeden Teil mindestens zweimal durchgespielt habe. Egal, wo ich war, ob Urlaub oder Ausflug, mein DS und ein Professor-Layton-Spiel waren immer dabei. Die Serie hat mein Leben und mich maßgeblich geprägt.

Natürlich haben mich über die Jahre auch andere Serien begeistert und begeistern mich heute auch noch. Sei es Mario oder Zelda. Jetzt, wo ich älter bin, experimentiere ich auch mit anderen Reihen rum (unter anderem, weil man als Erwachsener mehr Geld zur Verfügung hat). Aber ich bleibe Nintendo treu, die einen hohen Stellenwert in meinen Leben eingenommen haben.

Daher bin ich heute froh, dass ich meinem Bruder beim Zocken zugeguckt und später selbst angefangen habe zu spielen. Ich denke, dass Nintendo immer ein Teil meines Lebens sein wird. Und dazu gehört auch natürlich die N-ZONE, die ich auch durch meinen Bruder kennen und schätzen gelernt habe. Ach Leute, wie schnell die Zeit vergeht! Ich wünsche euch frohe Festage und einen guten Rutsch.

Mit freundlichen Grüßen

Markus

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 12)

POKÉMON-BOOSTER

Zeit für ein paar Booster! Hey, krempelt die Ärmel wieder herunter, es geht in diesem Fall nicht um eine Impfung. Vielmehr haben wir zehn deutsche Booster-Packungen zum Pokémon-Sammelkartenspiel zum Verlosen für euch!

Drei davon gehören zu Celebrations-Serie anlässlich des Pokémon-Jubiläums, drei Packungen zu Kampfstile, weitere drei zu Drachenwandel und ein Booster zur Serie Schaurige Herrschaft. Insgesamt sind das also 82 neue Karten für euer Deck (in einem Celebrations-Booster stecken vier Karten statt wie üblich zehn)! Wir drücken euch wie immer die Daumen und hoffen, dass ihr eine Menge coole Karten aus den Packungen ziehen werdet.

Um teilzunehmen, schickt eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 01. Februar 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Zur Feier der Remakes von Pokémon Diamant und Perl mussten wir in der letzten Ausgabe natürlich auch unser kleines Cover-Rätsel mit einem Taschenmonster-Spiel veranstalten, gezeigt haben wir euch aber nur eine Klaue mit drei Krallen! Die Kenner unter euch, und das waren diesmal wieder ganze **406** an der Zahl, haben die Griffel richtigerweise dem Drachen- und Flug-Pokémon Rayquaza aus der dritten Generation zugeordnet. Und bei welchem Spiel war Rayquaza das Cover-Maskottchen? Bei **Pokémon Smaragd für den GBA** natürlich! Der glückliche Gewinner ist diesmal der liebe **Daniel Sender aus Rösrath**! Herzlichen Glühwein und viel Spaß mit deinem Überraschungspreis! Bei allen anderen bedanken wir uns ganz herzlich für's Mitmachen und hoffen, ihr seid auch diesmal wieder mit dabei! Neben Daniel haben das Cover außerdem erkannt:

Alfons Eberherr, Saskia Dubbratz, Birgit Stratmann, Karin Posadowsky, Nicole Derksen, Michael Dümlein, Stefan Lautenschläger, Ludwig Krahl, Dieter Dohmen, Sven Saupe, Luca Dengel, Andi Hammerl, Pascal Fesenbeck, Silke Ballmann, Martina Koch, Giesela Schinzel, Gerrit Weidner, Jan Juchem, Michael Schüller, Kathi Eberherr, Matthias Winckenhoefer, Nina Prossegger, Jörn Busch, Barbara Zander, Elke Breslein, Regina Krahl, Markus Klueners und **Jürgen-E. Reimers.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **30. Januar 2022** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Das Fehlerdetektiv-Team Stephan Rohbäck und Andi Hammerl meldet sich pünktlich und zuverlässig mit den Befunden zur N-ZONE-Ausgabe 01/21!

• Fehler Nummer eins hat Stephan auf S. 10 gefunden: „Die wichtigste Negativ-Schlagzeilen“ schreiben wir da, obwohl eigentlich nur eine Schlagzeile gemeint ist. Ein N zu viel? In der N-ZONE? Sowas aber auch!

• Falsch eingezählt haben wir außerdem auf S. 13, wo wir aus „Quietus of the Knights“ nur einen „Knight“ gemacht haben.

• Der nächste Fehler findet sich auf S. 62, in unserem Test zur Switch-Version von Star Wars: KotOR. Das ist ein „Abenteuer, das sich 4.000 vor der Skywalker-Saga entfaltet“. Ein krampfhaft lustiger Mathelehrer würde jetzt sagen „4.000 was? Wurstsemmeln?“, wir sagen stattdessen mal „4.000 Jahre“.

• Auch unser Retrorätsel-Kasten blieb nicht von einem Vertipper verschont: „undnatürlich“ sollte natürlich „und natürlich“ heißen. Leertastekaputtwahrscheinlich.

• Den nächsten Fehler hat der Schreiber dieses Kastens hier sogar höchstselbst produziert: Auf S. 89 heißt es da plötzlich „Nal“ statt „Mal“. Da müssen wir aber mochnal drüber reden. Vielen Dank jedenfalls für die Korrekturen, lieber Stephan!

• Andis erster gefundener Fehler hat sich auf S. 7 eingeschlichen: „Nintendo will bis zu 100 Milliarden Yen auszugeben“ müsste richtigerweise natürlich „ausgeben“ heißen.

• Auf S. 50 befindet sich ein weiterer Fall von Kaputterleertaste: In einer Bildunterschrift zu Beyond a Steel Sky schreiben wir „Es greift“ fälschlicherweise zusammen.

• Der nächste und letzte Patzer hat sich in den Wario-Kasten auf S. 89 gemogelt: Den letzten Sinnlos-Fakt zum Waluigi-Cameo in Hey! Pikmin hatten wir nämlich bereits in der vorherigen Ausgabe abgedruckt. Waaa! Das sollte natürlich nicht passieren. Vielen Dank mal wieder für die Verbesserungen, lieber Andi!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Der liebe Christan hat sich mal wieder mit einem Bild bei uns gemeldet und wünscht der N-ZONE-Community ein frohes Neues! Und sein Animal-Crossing-Alter-Ego auch!

WIE WAR DAS NOCHMAL BEI WIND WAKER?

Unsere erste Leserpost in diesem Monat wollen wir an der Stelle mal besonders einleiten, denn so einen Brief bekommt man wirklich nicht alle Tage! Mit Schreibmaschine, Kugelschreiber und weihnachtlichen Gruß-Stickern hat sich unser sehr geschätzter Stammleser Erwin Bieber bei uns gemeldet, weil er an zwei Stellen bei The Legend of Zelda: The Wind Waker partout nicht weiterkommt. Und zwar offenbar schon, seitdem wir das letzte Heft abgegeben haben, denn wenige Tage vor der Abgabe dieser Ausgabe erreichte uns nochmal ein Brief. Nochmal von Erwin, nochmal mit Schreibmaschine verfasst. Und das Problem schien immer noch nicht gelöst zu sein. Da müssen wir natürlich eingreifen!

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion, ich brauche eine Auskunft zu The Legend of Zelda: The Wind Waker aus dem Jahr 2002. Wie bekomme ich die Bombentasche? Ich weiß, man muss vor dem Piratenschiff einen Code eingeben, sonst geht die verdammte Tür nicht auf! Ich hatte euch vor etwa einer Woche einen Brief geschrieben, habt ihr den bekommen? Ich hatte mal ein Lösungsbuch gehabt, aber keine Ahnung, wo das jetzt ist. Das Spiel hab ich eigentlich auch schon ein paar Mal durchgespielt, aber mittlerweile leider vieles wieder vergessen. Eine Frage hätte ich

Hier könnt ihr sehen, was bei der Wichtel-Aktion der Children-of-WiFi-Community von Andi und Freunden so alles unter dem Weihnachtsbaum gelandet ist! Teil 2 und den dazugehörigen Leserbrief gibt's in der nächsten Ausgabe!

Dieses Bild des Pokémons Folipurba von Mellymiew ist nicht nur in Zuckerwatte-Farben gemalt, es sieht auch wahnsinnig süß aus! Vielen Dank dafür und weiter so, liebe Melly!

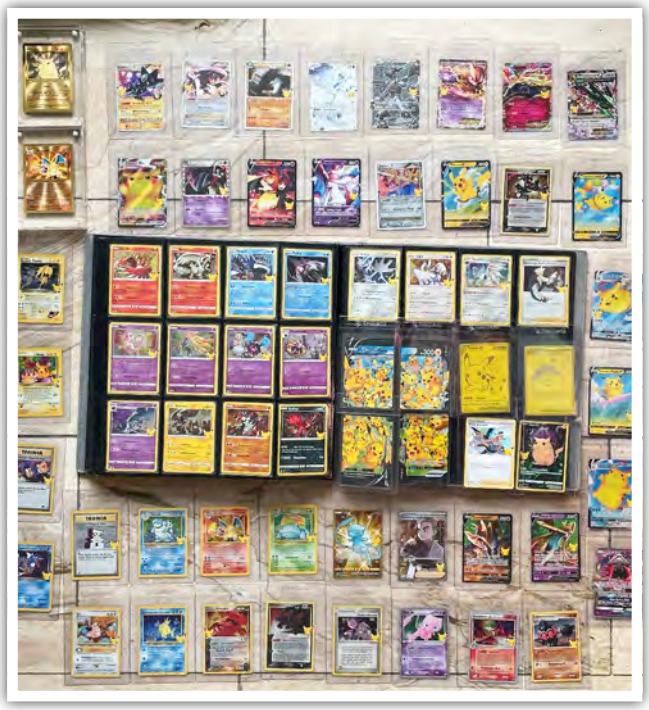
Bin mindestens 30 Jahre N-Zone- und Zelda-Fan und hoffe, ihr könnt mir helfen! Ohne eure Hilfe und ohne die Bombentasche geht's nicht weiter. Vielleicht habt ihr lieben Schwerstarbeiter noch ein altes Lösungsheft. Vielen Dank im Voraus und schöne Feiertage wünscht euch euer Fan,

Erwin Bieber

STEFAN: **Lieber Erwin, erstmal vielen Dank für deine Briefe und Entschuldigung, dass du so lange auf deine Antwort warten musstest!** noch: Gibt es nicht auch Wind Waker 2? Und muss man dafür ein Lösungsbuch haben? In einem zweiten Abenteuer habe ich vor etlichen Jahren zwei Drittel des Spiels durchgespielt, aber leider sitze ich dort auch fest, und zwar in einem Raum in dem es vier Türen gibt. Wie kriege ich die große Holztür auf? Leider fehlt mir das Lösungsbuch an allen Ecken und Enden. Man wird wohl kein neues bekommen, immerhin sind 20 Jahre vergangen, seit ich das Spiel samt Buch gekauft habe! **Ich habe mal unser N-ZONE-Archiv aufgesucht und tatsächlich noch eine Komplettlösung von uns gefunden, die ich an der Stelle mal zitieren werde: Die Lösung zu deinem ersten Problem, der Code für das Piratenschiff, befindet sich auf Port Monee, genauer gesagt in der Nähe des alten Bombenladens: Geh vom Eingang des Geschäfts links um den Laden zu seiner Rückseite. Dort siehst du einen schmalen Felsvorsprung, auf dem du dich entlangzwängen muss (mit dem A-Knopf). Auf der Rückseite angekommen, musst du die Ranken hochklettern. Dort findest du einen Geheimgang, der in den Laden führt. Drin folgt eine längere Zwischensequenz, in der du das Passwort zum Piratenschiff erfährst. Wichtig: Das Passwort ist bei jedem Spieldurchgang anders, also schreib es dir irgendwo auf und achte außerdem beim Eingeben auf die Groß- und Kleinschreibung!**

Wir vermuten mal, dass du bei deinem zweiten Abenteuer in Ganons Kastell feststeckst, genauer gesagt in der Lava-Halle am Anfang des Dungeons. Um hier die große Holztür zu öffnen, musst zuerst die vier anderen Pfade abschließen, bei denen du bereits bekannte Endgegner nochmal besiegen muss. Hast du alle vier Pfade in einer beliebigen Reihenfolge abgeschlossen, geht die große Tür auf. Dann gehst du den Gang entlang und nimmst am Ende die rechte Tür. Dort siehst du vier Kerzen, die in einer bestimmten Reihenfolge aufleuchten. Die merkst du dir und gehst in den gegenüberliegenden Raum, wo du die vier Kristalle mit dem Bumerang in der Reihenfolge aktivierst. Dann erscheint dein Schiff, mit dem du wieder auf die Oberwelt zurückkannst, um dich mit Heiltränken zu versorgen. Weiter geht's aber in dem Raum mit den Kerzen, dort musst du in den Abgrund springen. Wir hoffen, wir konnten dir weiterhelfen!

Zu deiner anderen Frage: Ein Wind Waker 2 gibt es zwar nicht, aber Nintendo hat die Geschichte in den beiden



Die liebe Edelgard hat nicht nur ein prächtiges Masterset der neuen Pokémon-Celebrations-Karten zusammengesammelt, sondern auch eine starke Unterlage gemalt!

DS-Spielen Zelda: Phantom Hourglass und Zelda: Spirit Tracks fortgeführt. Die kannst du entweder auf dem DS, dem 3DS oder (per Download) auf der Wii U spielen! Viel Spaß!

MATTE FÜR'S MASTERSET!

Liebes N-ZONE-Team,
lange nichts mehr von mir gehört, nicht? Nun, jetzt nehme ich mir die Zeit, um euch mal wieder zu schreiben. Vielleicht (wahrscheinlich ganz sicher sogar) habt ihr ja den Hype der letzten Monate um das Thema Pokémon Trading Card Game mitbekommen. Ich sammle die Karten schon seit einigen Jahren wieder und hatte mich vor allem deshalb sehr auf das Anniversary-Set gefreut. Für mich war klar: Das muss ein Masterset werden, also ein komplettiertes Set, und deshalb schreibe ich auch wieder. Denn ich habe das Masterset mittlerweile zusammen (bis auf bestimmte Koffer-Promos, welche erst im Januar erscheinen, da sie verschoben wurden). Das wollte ich euch natürlich nicht vorenthalten. Geschafft habe ich das unter anderem dank meiner Freunde Mely und Beni, durch reichliches Tauschen untereinander. Danke an dieser Stelle an meine besten Karten-Buddies!

Aber ich wäre nicht eure Edelgard, wenn ich mich nicht auch wegen einer Zeichnung bei euch melden würde, und deswegen schicke ich nicht nur ein Foto der Karten, sondern auch was ganz Besonderes: meine eigene Playmat! Ja, ihr habt richtig gelesen. Ich suche schon seit mehreren Monaten eine Playmat als Unterlage für die Karten, die mir gefällt. Doch wie das so ist, sind die, welche mir gefallen haben, sehr teuer oder in Deutschland gar nicht zu bekommen. Die einzig logische Lösung: Ich zeichne sie mir selber, und zwar natürlich mit meinen beiden Lieblings-Pokémon Enton und Relaxo – in deren Shiny-Varianten, versteht sich! Weitere Pokémon wurden von Freunden gewünscht und so ein einzigartiges Motiv für meine Matte erstellt, auf welches ich unsagbar stolz bin. Ich bin gespannt auf eure Reaktion und hoffe, ich überrasche euch mal wieder mit was Neuem.
Ich hoffe, ihr hattet einen guten Rutsch ins neue Jahr!
Liebe Grüße

Edelgard Reindl

STEFAN: Liebe Edelgard, schön, von dir zu hören! Du kannst wirklich stolz auf dich sein, dein Masterset ist echt der Wahnsinn! Und die Playmat erst – Das sieht aus wie direkt aus der Anime-Serie! Hut ab vor so viel Sammelleidenschaft und künstlerischem Talent! Wir wünschen dir weiterhin viel Erfolg beim Sammeln und dass du dir die Koffer-Promos auch noch schnappen kannst. Grüß deine Karten-Buddies ganz lieb von uns und pass auf Glurak und Pikachu auf! :)

Janichii ist mit ihren tollen Kunstwerken ein gern gesehener Stammgast bei uns. Diesmal hat sie ihrem Schwager Ringo ein Bild samt Nintendo-Friends gewidmet.

PIXEL-MIXTAPE FÜR DIE KALTE JAHRESZEIT

Ho ho ho, N-ZONE-Crew!
Anbei ein kleines vorgezogenes Weihnachtsgeschenk, um euch die Adventszeit akustisch ein wenig zu versüßen! Und zwar handelt es sich hier um ein Mixtape mit Mucke aus diversen Schneelevels, die ich im Laufe meiner nunmehr fast

Dieses geniale Mixtape voller frostiger Spielemusik hat uns der liebe Oliver „Watte“ zugeschickt. Da kommt Stimmung auf! Winterliche Grüße zurück, Olli, und bleib cool. ;)

30-jährigen Zockerkarriere so gespielt hab. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Titeln der glorreichen 16- und 64-bit-Ära. Na, könnt ihr sie alle zuordnen? Auf diesem Weg auch nochmal ein großes Dankeschön dafür, dass ihr die Printmedium-Fahne weiterhin hochhaltet und eurem Community-Bereich so viel Aufmerksamkeit schenkt!
Eine frohe und besinnliche (Vor-) Weihnachtszeit wünscht euch euer Stammleser,

Watte

PS: Stefan, befindet sich in deinem sicherlich großen Fundus an „Hach ja, damals“-Beiträgen zufällig noch mein Artikel zu Turtles 2: Back from the Sewers für den Gameboy? Ich würde mich RIESIG freuen, wenn der in absehbarer Zeit erscheinen könnte! Thanks a bunch, Cowabunga :)

STEFAN: Moin Watte, schön, mal wieder von dir zu hören! Vielen Dank für deine lieben Worte und das Mixtape, das ist wohl das coolste (haha!) Lesergeschenk, das wir seit langem bekommen haben, wir haben uns sehr drüber gefreut! Außerdem echt gute Songauswahl – da ist von Banjo-Kazooie und Secret of Mana über Donkey Kong Country und Super Mario Kart bis hin zu Terranigma wirklich alles dabei, was in der guten alten Zeit Rang und Namen hatte! Respekt außerdem für das Case – sieht echt super aus und bekommt garantiert einen Ehrenplatz auf meinem Schreibtisch in der Redaktion :)

Deinen Wunsch erfüllen wir dir da natürlich sehr gern! Ich hab mal Johannes' Beitrags-Fundus durchforstet und deine extrem witzige Turtles-Geschichte nach langem Stöbern noch auftreiben können. Die musste natürlich sofort in die Ausgabe! Wir sind schon gespannt drauf, was dir als nächstes so einfällt!

Das geheimnisvolle Mew hat schon so manchen Pokémon-Fan verzaubert. So auch Gabriele, die uns dieses tolle Bild zukommen ließ!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WAS KOMMT 2022 AUF UNS ZU?

Wie sieht das Nintendo-Switch-Jahr 2022 aus? Mit welchen Hits für die erfolgreiche Hybridkonsole können wir in den kommenden zwölf Monaten rechnen – und vor allem wann?

KATHARINA: Auf dem Papier klingt 2022 in Spielesicht ja erst mal recht vielversprechend: Der Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Bayonetta 3, Splatoon 3, Kirby und das vergessene Land, Triangle Strategy, Mario + Rabbids: Sparks of Hope und gleich zu Beginn des Jahres die Neuauflage zu Advance Wars. Mein Favorit darunter dürfte Bayonetta sein, wir haben Zelda, wir haben Mario – aber irgendwie kommt bei mir noch kein richtiger Hype für das Spielejahr 2022 auf. Ich fühle mich ein wenig wie eine Schallplatte mit Sprung, vor allem, da wir mit Metroid Dread und einem neuen Switch-Modell 2021 ja zwei Sachen bekommen haben, die heiß herbeigesehnt wurden. Aber wäre es nicht mal auch Zeit für einen weiteren System-Seller vom Kaliber eines neuen Mario Kart, eines neuen Super Smash Bros. oder vielleicht gleich ein neues 3D-Mario? Klar, die aktuellen Teile der jeweiligen Marken verkaufen sich gefühlt immer noch wie geschnitten Brot, aber wäre es da nicht mal an der Zeit, nachzulegen? Außerdem wünsche ich mir eine große Direct, in der zu all den verheißungsvollen Titeln mehr Infos samt konkretem Release-Termin bekannt gegeben werden. Zu Mario + Rabbids möchte ich zum Beispiel viel mehr wissen, auch zu Splatoon 3 und dem Kirby-Abenteuer – und das soll schon im Frühjahr 2022 erscheinen!

LUKAS: Tatsächlich ist mir das erste Mal so richtig aufgefallen, wie gut befüllt das neue Jahr ist, als ich mit Johannes im Nintendo-Podcast den großen Ausblick 2022 gemacht habe (Schleichwerbung: Hört den Nintendo-Podcast!). Ich finde auch nicht, dass das Blockbuster-Armut herrscht. Breath of the Wild alleine ist ja schon genug, dass man sagen kann, dass das vermutlich ein großes Nintendo-Jahr wird, als Systemseller kann man sich da ja kaum mehr wünschen. Und Bayonetta 3 hat zwar nicht das Potenzial für dieselben Verkaufszahlen, dürfte aber qualitativ ein echter Knaller werden. Aber ja, konkrete Erscheinungstermine, das wäre natürlich schon mal eine Wucht! Ob es über das bekannte Portfolio hinaus aber noch große Ankündigungen geben wird? Da bin ich echt gespannt. Mit Zelda, Pokémon, Splatoon, Kirby, eventuell Metroid Prime 4, Bayonetta und Co. hat man eigentlich schon mehr als ausreichend Spiele, um die oft genutzten Slots zum Beispiel im März, Juni, September und November zu füllen, und 2023 muss ja auch noch was her. Ich denke deswegen, dass wir zwar allerlei Ankündigungen zu Dingen wie Super Mario Odyssey 2, Mario Kart 9 oder einem neuen Star Fox erleben werden, dass aber nur die wenigsten davon auch bereits 2022 aufschlagen werden. Oh, und wegen einer „echten" Switch Pro: Da glaube ich nicht mehr dran, eher an einen Tease für die Switch 2 zur E3 2022.

KATHARINA: Pokémon ist ein guter Punkt, denn so wenig überzeugend die Eindrücke davon bislang aussahen, wird es doch mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit viel Geld in die Kassen spülen. Und vielleicht entpuppt sich das Abenteuer ja auch als ein echter Spielspaß-Garant, der nur in den Vorabszenen unglücklich rüberkam. Die Hoffnung stirbt zuletzt! Und dieses Sprichwort passt auch gut zu deinem optimistischen Gedanken, dass Metroid Prime 4 2022 schon vor Anbruch der zweiten Jahreshälfte auf der Matte stehen könnte. Ich rechne ja eher 2023 damit ...

LUKAS: Ich rechne auch nicht unbedingt damit, aber hey, ich glaube ja auch noch an den Osterhasen, und das Erscheinen von beidem ist ähnlich wahrscheinlich! Aber auch ohne Metroid sage ich: 2022 wird ein gutes Nintendo-Jahr! Und jetzt macht mal F-Zero, Nintendo ...

FET!

Zwei DVDs!

PLUS 16 Seiten extra!

Inkl. Top-Vollversion!

PC GAMES – WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

WWW.PCGAMES.DE

BEQUEM ONLINE BESTELLEN: SHOP.PCGAMES.DE

Ein Produkt der COMPUTEC marquard group

AUSGABE 03/2022

ab 16.02.22 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON-LEGENDEN: ARCEUS (Test)

Der neue Teil der Pokémon-Serie erscheint Ende Januar für Nintendo Switch – wir lassen uns den ausführlichen Test natürlich keinesfalls nehmen!

ADVANCE WARS 1+2: RE-BOOT CAMP (Test)

Die Neuauflage von Advance Wars wurde von Dezember 2021 ins Frühjahr 2022 verschoben – wir hoffen, dass wir im nächsten Heft endlich Hand anlegen können!

WÜNSCHE & PROGNOSEN 2022 (Magazin)

Wie wird sich die Branche im noch jungen Jahr 2022 entwickeln und was wünschen wir uns? Im nächsten Heft werfen wir einen Blick in unsere Herzen und in die Glaskugel.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe André Linken, Benjamin Kegel, Benjamin Plass-Fleßenkämper, Daniel Link, Dina Manevich, Dominik Zwingmann, Jonas Höger, Marc Schmidt, Olaf Bleich, Niklas Poelen, Viktor Eippert, Wolfgang Fischer
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid
Redaktion David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, David Turkadze, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 35 (01/2022)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 61,00, Österreich: € 69,00, Ausland: € 76,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!

Maci Naeem Cheema | Lukas Schmid | Johannes Gehrling | Christian Dörre | Christian Fußy | Tanja Barth

Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag

Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr

Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag

Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch

Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.

Spotify · Listen on Apple Podcasts · Listen on Google Podcasts · STITCHER · TUNE IN · Podimo